

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
GAMELIVE PC
JUNIO 2004
Nº41
ESPECIAL E3 2004
SPLINTER CELL 3
PRINCE OF PERSIA 2
UNREAL 3...
Más de 100 nuevos juegos al detalle
DOSSIER
PC FÚTBOL 2005
Vuelve el manager por excelencia
ANÁLISIS
GOLDEN LAND
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
PERIMETER
DEAT MAN'S HAND
JUANA DE ARCO
SOLDNER...
Nº 41 JUNIO 2004 • 4,95 EUROS
00041
8 424094 001477
TRUCOS
Hitman Contracts · Lords of the Realm III · Unreal Tournament 2004 · TOCA Race Driver 2 · Dead Man's Hand · Knightshift
Etherlords II · Painkiller · Manhunt · Need for Speed Underground · UEFA Euro 2004 · Rise of Nations: Thrones & Patriots...

Has esperado 1.094 días...

PC FÚ





TBOL
2005



TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDO

En la revista que tienes entre manos vas a encontrar más de 30 páginas dedicadas a la última E3 de Los Ángeles. Esa cita con la actualidad (y con el futuro, no lo dudes) ha centrado nuestro número de junio. Y es que, digan lo que digan los agoreros, grandes ferias como la de Los Ángeles permiten comprobar que la del ocio digital para PC es una industria en alza, que sigue rebasando techos creativos y tecnológicos y tiene mucho (y muy bueno) que exhibir.

Aún no nos hemos repuesto del todo del atracón de software. Pasar revista a más de cien juegos en tres días es una odisea física. Necesitas fuelle para correr de una parada a otra y de la cita con un desarrollador a otro, pero también pone a prueba tus reservas de entusiasmo.

Salvando las distancias, la E3 hace que los periodistas nos sintamos víctimas de una versión casera del síndrome de Stendhal. El tal Stendhal, escritor francés del XIX, tras pasar una semana en Florencia, se declaró incapaz de digerir tanta belleza. Auténticos tesoros del arte y la cultura universales empezaban a pasar desapercibidos ante unos ojos saturados de visiones extraordinarias. Pues bien, pronto, muy pronto, acabaremos de digerir lo que hemos visto en esos tres días de vértigo. Y al hacerlo, nos sentiremos afortunados. De momento, nos limitaremos a contártelo con todo lujo de detalles, porque la E3 ha vuelto a ser esa bola de cristal privilegiada que nos muestra a qué jugaremos, de qué hablaremos y qué hará que nos mordamos las uñas de impaciencia en los próximos meses.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, A. Biurrun, J.J. Cid, M.A. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel.: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica.

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/06/2004 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



publishing
ixo

CONTENIDOS JUNIO 2004

DOSSIER
28 El retorno de PC Fútbol

REPORTAJE
34 E3 2004
Novedades en Los Ángeles: Splinter Cell 3, Medal of Honor: Pacific Assault, Unreal 3, Doom III, Prince of Persia 2, Half-Life 2 Caballeros de la Antigua República 2, Los Sims 2...

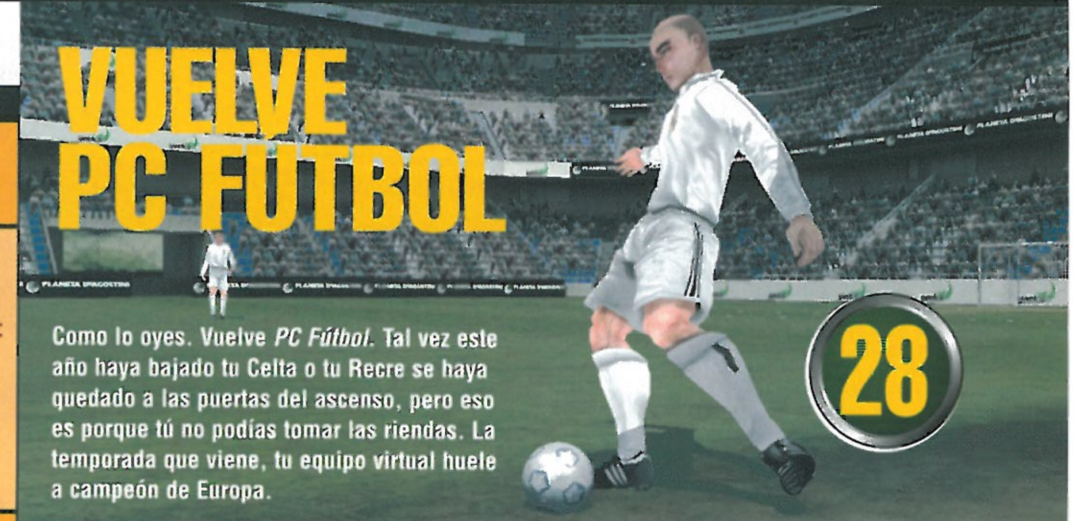
ANÁLISIS
76 Golden Land
80 Harry Potter y el prisionero de Azkaban
84 Perimeter
86 Dead Man's Hand
88 Juana de Arco
90 Weird War
92 Söldner: Secret War
94 Heath
95 El gato
95 Traffic 2004
96 FS Terrain
96 A340 Professional
97 Rise of Nations: Thrones & Patriots

TRUCOS
104 Hitman: Contracts
110 Painkiller
112 Manhunt
114 Unreal Tournament 2004
115 Euro UEFA 2004
116 TOCA Race Driver 2
117 KnightShift
118 Lords of the Realm 2
119 Etherlords 2
120 Trucos

EN LA RED
122 Noticias
124 Zona underground
126 Mod Frostbite

HARDWARE
128 Noticias
130 Mandos para simuladores
132 Productos Allienware
133 Miscelánea
137 Paso a paso
138 Soluciones a la carta

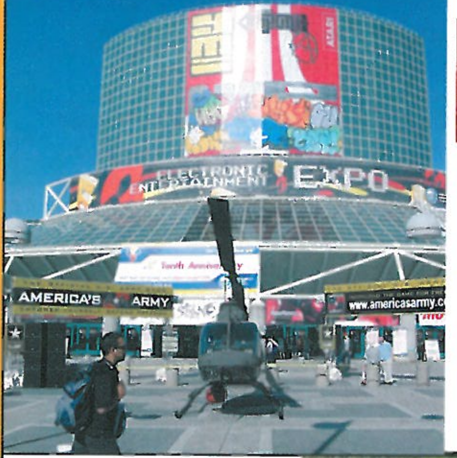
Y ADEMÁS
6 Carta Blanca
10 Noticias
26 Perfil
98 Opinión
102 Oportunidades
140 Clásicos
142 CD1 y CD2



VUELVE PC FÚTBOL

Como lo oyes. Vuelve *PC Fútbol*. Tal vez este año haya bajado tu Celta o tu Recre se haya quedado a las puertas del ascenso, pero eso es porque tú no podías tomar las riendas. La temporada que viene, tu equipo virtual huele a campeón de Europa.

28



E3 2004

¿Dónde si no en la E3 de Los Ángeles, la mayor feria de la industria del ocio digital, podemos tomarle el pulso a proyectos de futuro tan estimulantes como *Half-Life 2*, *Prince of Persia 2*, *Doom 3*, *Los Sims 2*, *The Movies* o *Medal of Honor: Pacific Assault*?

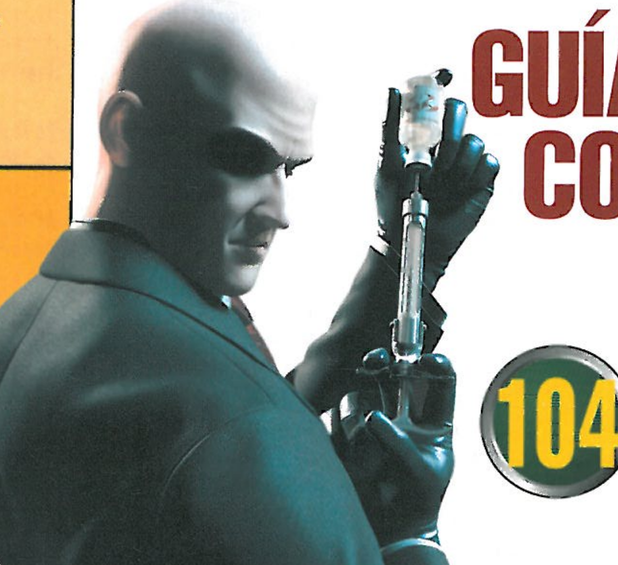
34



GOLDEN LAND

¿Quién dijo que el rol era un género en horas bajas? Mientras existan juegos al viejo estilo de la solvencia y el atractivo de *Golden Land*, los roleros podremos seguir orgullosos a pie de teclado.

76

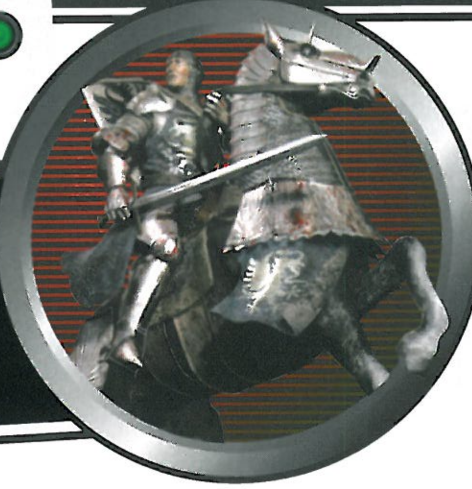


GUÍA HITMAN CONTRACTS

Cómo convertirte en un profesional del exterminio virtual silencioso en un puñado de cómodas selecciones. Antes de que se den cuenta de que estás dentro, ya habrás salido, no lo dudes.

104

CARTA BLANCA



Parece que a los aficionados a los juegos de PC **nos ha tocado recibir una cornada... del cuerno de la abundancia**. Son varios **los lectores** que **se declaran felices** este mes porque **la acción va bien** gracias a *Far Cry* o *Pandora Tomorrow* o **las carreras pueden presumir** de *TOCA Race Driver 2*.

Maldito vapor

Quería comentar algo sobre *Counter Strike*. Llevo unos cuatro años y medio jugando a este juego y me considero todo un veterano. Pero desde que salió el odioso programa Steam, el juego ha perdido mucho. Más que nada, porque ha dividido la comunidad del juego entre los que optaron por Steam y los que prefirieron la versión 1.5 del juego. Aparte, para jugar bajo Steam, es necesario tener el *Half-Life* nuevo. Y si borras el Steam y ya has registrado la clave del CD, ya puedes ir comprando otro. Una vergüenza, esto del Steam.
Guillem Mercadé. Barcelona

A cambio de los inconvenientes que mencionas, Steam incorpora opciones avanzadas de comunicación entre los jugadores, un buen gestor de descargas y una opción de búsqueda automática de servidores. Vamos, que en líneas generales ha hecho que Counter Strike resulte más fácil de jugar y ha mejorado su dimensión social. Pero claro, nunca llueve a gusto de todos, y para ti los inconvenientes pesan más que las ventajas.

¿También en la principal?



Tengo algunas dudillas que sólo alguien experto en estas lides puede solucionar. Soy un recién llegado al mundillo del rol, pero ya he llegado a la conclusión de que no hay mejores juegos que *Neverwinter Nights*. Aun así, hay algo en él que se me resiste. Me pregunto si se puede ser DM de la misión principal, los módulos creados, y todo lo demás en el modo de un solo jugador. Si se puede, ¿cómo se hace? También me gustaría saber cómo puedo hacer para poner una puerta que haga que el personaje que la cruce vaya a parar a otro mapa creado.
Potediki (e-mail)

Lo de ser DM en la misión principal puede hacerse, aunque creemos que no tendría demasiado sentido. Ser director de partida de un módulo en que no juegan seres humanos es un tanto extraño y tiene más bien poca gracia, ¿no te parece? En cuanto a crear portales para unir diferentes áreas, es sencillo. Basta con seleccionar la opción Transacción de área en el menú de la puerta en cuestión. Para elegir a qué área nos llevará, debemos seleccionar Configurar transición de área y definir allí el punto de destino.

Norte y sur



Supongo que muchos coincidirán conmigo en que la Guerra de Secesión norteamericana resulta un escenario muy atractivo para un buen título de estrategia. Hace no mucho, disfruté bastante con el *Civil War* de Sierra. De hecho, me recordaba a los juegos de tablero y me enganchó de lleno al sistema por turnos. No veo incompatible que convivan en el mercado juegos en tiempo real y otros con fórmulas más, digamos, tradicionales. Eso sí, incluso las fórmulas tradicionales tienen que evolucionar e irse adaptando a los tiempos. Pensé que *Sid Meier´s Gettysburg* podría ser esa puesta al día de la fórmula de turnos con la Guerra de Secesión como tema. Busqué y busqué, pero no lo encontré. ¿Acaso no se distribuyó en nuestro país? Ahora tenía mis esperanzas puestas en el nuevo *Civil War*, el de Nobilis, pero que decidieseis no analizarlo me ha dado qué pensar. ¿Tan sonrojante es? Me preguntaba si hay en este momento a disposición de los jugadores de PC algún título ambientado en la guerra civil americana que merezca la pena. No sé si en Estados Unidos se los quedan para consumo interno pensando que tal vez no interesan fuera de sus fronteras, pero estoy convencido de que habrá inspirado varios juegos y sería una pena no poder disfrutar de ellos.
Jaime G. (e-mail)



Aciertas plenamente, el nuevo Civil War es una torpe puesta al día del de Sierra. Tiene poco que ofrecer, así que optamos por no analizarlo. Sid Meier's Getttysburg es un juego algo antiguo. Si no lo encuentras, tal vez se deba a que ya está descatalogado. Como alternativa, podrías buscar North vs. South, de Erudite, que es un poco más reciente.

Reglas duras



Mi problema es que quiero hacer un mundo de *Neverwinter Nights* con las Hard Core Rules, sólo que las que he encontrado no sé cómo ponerlas. Si alguien tiene un área de inicio con las HCR que se pueden ver en los mundos persistentes, en las que tienes que comer y beber cada cierto tiempo, y donde puedes cocinar la comida que coges de los animales, que me diga de dónde se puede descargar porque soy un negado para esto de la programación. Un saludo y gracias.
José La Cuesta (e-mail)

En la página de los autores de estas reglas puedes bajarte todo lo necesario para instalarlas y jugar a los módulos creados a tal efecto. La página es http://nwn.darkemud.com.

Pobres chavales



No voy a justificar la piratería. Nunca justificaré un acto delictivo. Pero una cosa es no justificarlo y otra bien distinta es comprender por qué se produce y las causas que llevan a muchas personas a cometerlo.

Todos hemos sido niños, y sabemos lo que da de sí el poder adquisitivo de un chaval que está estudiando y depende de sus padres para todo. Los defensores a ultranza de la legalidad y de las compañías programadoras suelen decir que los videojuegos no son un producto de primera necesidad, por lo que nadie se puede escudar en su precio para realizar copias ilegales. Ciertamente, no son de primera necesidad como pueda serlo el pan o el agua. Pero nuestra sociedad está basada en la creación de necesidades artificiales, y esa inducción al consumo afecta sobre todo a los más pequeños. Para ellos, un determinado videojuego, una consola o unas Nike son tan necesarios como la comida.

Por eso, puedo comprender que un chaval, harto de que sus amigos le digan lo maravilloso que es tal o cual juego, le diga a uno de ellos que le haga una copia para darse de una puñetera vez ese gustazo que no se puede permitir por medios legales. Seamos serios, a una media de 45-50 euros, ¿cuántos chavales pueden comprarse un par de novedades mensuales, sobre todo si saben que a los cuatro días el juego va a acabar durmiendo el sueño de los justos en un armario? Y por favor, no me digáis que siempre pueden esperar a que salga rebajado de precio, porque si algo no te enseña esta sociedad de consumo es a esperar. Se quiere lo inmediato, el ahora, el ya mismo. Esa incitación publicitaria al consumo instantáneo hace mella en los jóvenes.

Publicidad a la que vosotros contribuís como parte interesada, pues a nadie se le escapa que vuestra empresa depende del buen funcionamiento de la compañías de software a las que tanto defendéis. Quizás una revisión de la política de precios de esas compañías podría ser un paso en la buena dirección. Como dijo un conocido cantante español hablando del tema del pirateo musical: "Lo que tienen que hacer los directivos de las compañías discográficas es gastar menos en gomina".

Y conste que hablo sólo de piratería casera, no de las nefastas mafias del top manta.

Luis. A. Coruña

Por supuesto que somos parte interesada, pero eso no nos impide opinar con una cierta objetividad. Nosotros vivimos de esto, pero también es verdad que cualquier aficionado a los juegos es en el fondo "parte interesada". Las compañías no son el enemigo. Al contrario, son ellas las que producen o distribuyen el producto al que nos hemos aficionado. Más que defender sus intereses, defendemos la producción de videojuegos de una amenaza real y tangible como es la piratería. Podemos entender y compartir (hasta cierto punto) tus argumentos, pero nuestra postura sigue siendo apostar por el software legal y mostrarnos favorables a una reducción general de precios... que en absoluto depende de nosotros. Aquí no gastamos un euro en gomina, Luis.

EL REY DE LA PISTA



Toda la vida me he hartado de escuchar que el PC está muy bien si lo que te gusta es la acción, la estrategia o el rol, pero que para todo lo demás estaban las consolas. Os juro que llegué a creérmelo. A mí me gustan casi todos los géneros habidos y por haber, pero le tengo algo más de "cariño" a las carreras. Y sí, mi PC me ofrecía muy poquita cosa comparable a lo que tienen mis un poco menos queridas consolas. *Colin McRae* y poco más. Pero ahora tenemos esa maravilla sobre cuatro ruedas que se llama *TOCA Race Driver 2*, un juego que se disfruta en PC como el mejor título de carreras para consola. Se sale a nivel técnico y hace que te sumerjas en su historia y sus carreras casi como ningún otro juego anterior. Ahora ya tengo un argumento más para defender que en PC puede jugarse a casi todo.

Sergio Santos (e-mail)

Robles comparte tu entusiasmo. El hombre pasaba por una época de esas de escepticismo peligroso en las que te da por pensar que el patio está gris y revuelto y ya no se hacen juegos como los de antes. Pero un día apareció TOCA Race Driver 2 en su bandejita de tareas pendientes. Y ese día, amigo, se reanudó el viejo romance entre el ya talludito Robles y los juegos de carreras para PC.

¿Edad de oro de la acción?

Pues eso, me pregunto si no será que el género de acción está pasando por su mejor momento en muchos años. Yo sigo los juegos de tiros y demás desde la época de *Doom* (el primero, que mucho ha llovido ya desde entonces...). Será que me falla la memoria, pero no recuerdo haber tenido nunca tantas dudas sobre qué novedad reciente comprar. Lo último es que vosotros, mi revista de referencia (vale, ya dejo el peloteo baboso...), le habéis cascado tres nueves como tres soles a tres juegos de acción ¡en el mismo número! ¿Tan bien está el patio? ¿Tan buenos son *Far Cry*, *UT 2004* y *Pandora Tomorrow*? Vamos, supongo que sí, porque si no será que el desfile de jamones por la redacción os ha reblandecido el cerebro. (No os piquéis, que es broma).

Toni Martos (e-mail)

Hombre, hablar de edad de oro sería demasiado enfático. Pero sí es verdad que dedicamos tanto tiempo a añorar el pasado que casi nos pasa desapercibido que el presente no está nada mal, y que tres juegos de acción de (casi) cinco estrellas pueden aterrizar el mismo mes en las estanterías. Puestos a elegir uno, quédate con UT 2004 si la acción multijugador es lo tuyo, con PandoraTomorrow si prefieres acción cerebral y sigilo y con Far Cry si lo tuyo es la acción narrativa con guión de campanillas.

A puño limpio

Soy un aguerrido lector de vuestra revista. Hace poco jugué al *Smackdown* para PS2 y me encantó, tiene todo lo necesario para pasar un buen rato. ¿Hay algún juego de este tipo para PC, rollo lucha libre? Si no lo hay, podrían crearlo.

David Sanz (e-mail)

Los juegos de lucha (beat'em up) son productos más bien pensados para consolas, aunque de vez en cuando



asoman en formato PC, ya sean conversiones o juegos de desarrollo específico. Los Virtua Fighter para PC no son una mala opción, aunque, la verdad, casi mejor jugarlos en una consola, que es para lo que fueron pensados.

Los números cantan

Me compro un PC. 700 euros. Pasan dos años y cambio la tarjeta gráfica. 200 euros. No me llega la memoria. 60 euros. El disco duro está casi lleno. 120 euros. El micro es toda una reliquia. 300 euros. Debo cambiar la placa. 150 euros. Vaya, no trae tarjeta de sonido. 50 euros. Se estropea el CD-ROM. 40 euros.
Y todo eso en unos tres años de relación con tu PC. ¿Quién puede permitírselo? No me extraña que muchos lleguen a la conclusión de que el ordenador es para trabajar y que para jugar están las consolas.
Yo me lo estoy pensando, porque sólo me falta sumarle a todo lo anterior el precio de cinco o diez juegos recientes. Si hago números, me quedo con los 300 euros que me cuesta una consola. Al menos, sé que los juegos que me compre dentro de dos o tres años seguirán funcionando.
Gladiajuegos (e-mail)

Vaya, parece que el germen de la duda se abre paso en tu corazón, que suponemos pecero. Las consolas tienen sus ventajas, para qué negarlo, pero nosotros apostamos por los compatibles porque nos gusta jugar en un PC y a productos pensados para un PC. Son dos formas de entretenimientos con puntos de contacto evidentes y diferencias sustanciales. Cada uno elige la que prefiere... o se queda con las dos. Aunque sí es cierto que la nuestra no es una afición barata.

Ahora yo

Quejas. No leo más que quejas en Carta Blanca sobre el tema de las traducciones de los videojuegos. Nunca estaremos todos de acuerdo en si un juego debe o no traducirse. No tenéis mas que leer la sección de correo de los números anteriores. Hay personas que dicen que los juegos están mal doblados,



que son mejores en inglés. Vale, es una opinión. Pero luego están los que dicen que no volverán a comprar un juego que no esté en castellano. ¿En qué quedamos? ¿Traducir o no traducir? Para mí, lo ideal es un término medio, como en *GTA*: voces en inglés y subtítulos en castellano.
Sobre la piratería. Bien, los juegos son caros. Si las compañías quieren vender más, lo lógico sería bajarles el precio. Por ejemplo, de 50 a unos 30 euros. Claro que siempre habrá quien prefiera hacerse con los juegos en el top manta por 5 euros o descargárselos gratis, pero estoy seguro de que serían muchos menos.
Pablo Andrés (e-mail)

En fin, llegas un par de veranos tarde a las dos grandes polémicas que han animado esta sección en los últimos meses. Pero nunca es demasiado tarde si de lo que se trata es de hacer aportaciones equilibradas y sensatas. Nuestra opinión al respecto es bien sabida, mejor no la repetimos y así empezamos a sacudirnos ese molesto complejo de papagayos.

¿Y este año?

Llevo varios años jugando a simuladores de Fórmula 1: la saga de F1 de EA Sports, *F1 Challengue 99-02*, *Formula 1 Racing Championship*, *Grand Prix Racing 98*, *Grand Prix 4* y algún otro, y llevo dos años buscando parches para actualizar los juegos, una veces con más suerte que otras. El último que encontré fue un mega-parche para *Grand Prix 4* de la temporada 2002-03, pero desde que Sony compró los derechos, los peceros estamos en sequía. ¿Para cuándo un juego NUEVO para PC, uno de la temporada 2003-04 de Fórmula 1? ¿Hay algún parche para esta temporada?
Jesús García. Guillena (Sevilla)

Como comenta en su columna de este mes el compañero Robles, nuestro analista sobre ruedas, la licencia de la FIA para la temporada en curso ha sido comprada por Sony, con lo que los juegos oficiales recientes son exclusivas PlayStation 2. ¿Compartirá Sony esa exclusiva en un futuro próximo? ¿Tendremos simuladores de F1 de la temporada 2004, aunque sean algo tardíos? En fin, el tiempo lo dirá...

Caballeros desfasados

En navidades me compré *Caballeros de la Antigua República*. Me parece el mejor juego que he probado. Es largo y tiene un final alternativo, algo que no muchos juegos ofrecen hoy en día (*Max Payne 2* o *Call of Duty* te duran, como mucho, cuatro días).
Mi problema viene cuando voy a actualizar el juego. Le doy a la opción de actualizar dentro del menú, y sale la pantalla correspondiente. Pero cuando llego a actualización completada, compruebo la versión y me sigue indicando que tengo la 1.00. Voy a la carpeta del juego y sólo hay un archivo nuevo comprimido en Win Zip que no sé dónde hay que copiar. ¿Cuál es el problema?
Daniel Serrano. Madrid

Deberías darnos más datos. Dentro de ese zip del que hablas, debe haber un archivo ejecutable. Un doble clic en este último actualizaría automáticamente tu copia. Si ya has hecho esto y no te ha funcionado, escríbenos de nuevo, a ver si entre todos podemos identificar el problema.

Prueben, prueben

Os mando algunos consejos útiles para *Unreal Tournament 2003*. Abriendo el archivo UT2003.ini (directorio de

ut2003/system), a partir de la línea [D3DDrv.D3DRenderDevice] se pueden modificar muchas más cosas que no salen en "ajustes". Por ejemplo, se puede cambiar el filtro anisotrópico, la velocidad de refresco del monitor, el FSAA...
Para *Splinter Cell*, abriendo el archivo Splintercell.ini (directorio de splinter cell/system), a partir de la frase [D3DDrv.D3DRenderDevice] se puede quitar el filtro trilineal y aumentar el número de fps.
Fran (e-mail)

Pues eso, ¿quién más se anima a compartir con nosotros sus experiencias de jugador inquieto y cualificado? Después de todo, somos una comunidad pecera, y los miembros de las comunidades se echan una mano siempre que pueden, ¿no?



Viva el software... ¡¡¡libre!!!

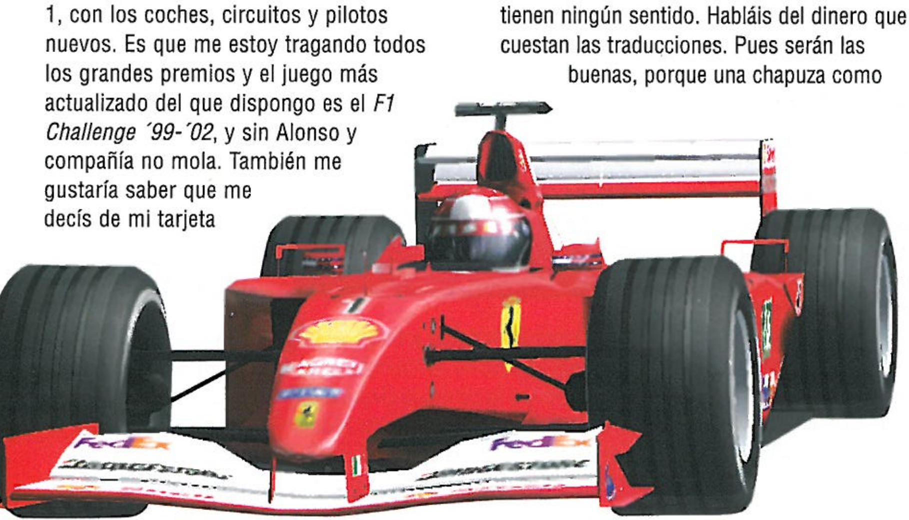
Soy un lector habitual de vuestra revista y estoy sorprendido por lo poco que habláis de juegos libres o de Linux, plataforma también para PC. No pido una sección para Linux, aunque debería haber un poco de información sobre novedades del software lúdico en el mundo Linux.
Unai Marcos (e-mail)

Ésta es una de aquellas reivindicaciones minoritarias que aparecen y reaparecen de vez en cuando en esta sección. A la hora de decidir sobre nuevos contenidos, tenemos muy presente lo que puede ser de interés para un porcentaje sustancial de lectores, y nos tenemos que el formato Linux no entra del todo en ese concepto. Aun así, no lo descartamos... del todo.

¿Sobre ruedas?

Me gustaría saber si va a salir algún juego para PC de la temporada 2004 de Fórmula 1, con los coches, circuitos y pilotos nuevos. Es que me estoy tragando todos los grandes premios y el juego más actualizado del que dispongo es el *F1 Challenge ´99-´02*, y sin Alonso y compañía no mola. También me gustaría saber que me decís de mi tarjeta gráfica: una ATI Radeon 7000. Algunos juegos ya no la aceptan, así que me gustaría que me recomendarais una tarjeta gráfica no muy cara y que me dure un largo tiempo.
Mikel González (e-mail)

Lo de la Fórmula 1 está difícil, como ya habrás visto en la respuesta a Jesús García. En cuanto a la tarjeta, una ABIT Radeon 9600 a 128 MB supondrá un importante progreso, y cuesta menos de 100 euros. Si estás dispuesto a gastarte un poco más (140 euros), apuesta por la Club 3D Radeon 9600 Pro.



Lo de siempre

Si es que no escarmentamos. ¿Se leen las compañías españolas lo que escriben los lectores en secciones como ésta o en los foros de juegos de Internet? Aquí hace meses que se habla de lo rematadamente mal que se traducen algunos juegos (por cierto, muy bueno vuestro reportaje; una colleja de mi parte a Garcia, que es un hacha), pero ni por ésas. Lo último, por ahora, es lo rematadamente mal que se ha traducido *UT 2004*. Vamos, con los pies, y eso que no puedo presumir de un inglés de Cambridge, pero hasta yo me doy cuenta de que muchas de las traducciones se deben haber hecho con un programilla cutre y sin repasar, porque, en castellano al menos, no tienen ningún sentido. Habláis del dinero que cuestan las traducciones. Pues serán las buenas, porque una chapuza como ésa debe costar menos que un paquete de chicles sin azúcar. Vamos, digo yo...
Arturo Pérez (e-mail)

A eso de lo que hablas los aficionados lo llaman bugs de traducción. Es una forma incluso amable de describirlo. Es como si en un trabajo en general bien hecho se hubiese colado algún que otro gazapo puntual y por tanto disculpable. No, esto más bien parece otra cosa: el trabajo no está bien hecho. Aquí ha habido prisas y pocos escrúpulos profesionales, no bugs.

¿Cómo va eso?

Soy Carlos y quería preguntaros cómo va el proyecto de TAOSpain sobre el juego parecido a *PC Fútbol* y si tardaran mucho o están pensando en dejarlo para la siguiente temporada.
Carlos Martínez Martán (e-mail)

A juzgar por lo que ha indagado nuestro experto en lides balompédicas, el impresentable Valverde, el proyecto va mal, bastante peor de lo esperado. Pero bueno, eso pasa a tener una importancia relativa, porque ya sabemos que Planeta va a distribuir el próximo PC Fútbol. El oficial, el genuino. El heredero del trono.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.





QUÍTATE TÚ, QUE ME PONGO YO

SWAT 4

ACCIÓN

Los chicos del SWAT parece que no han salido muy bien parados de su última misión. *Urban Justice*, el nuevo título que guardaban en la recámara y que estaba siendo desarrollado por Sierra Entertainment, se ha caído de los planes de Vivendi. Pero aunque los motivos de su cancelación no están nada claros, la editora no piensa dejar tirados a los seguidores de esta serie . Y es que, al tiempo que se cargaban *Urban Justice* anunciaban el desarrollo de *SWAT 4*, un título que, según palabras de un portavoz de Vivendi, "será un producto distinto [a *Urban Justice*] y una verdadera secuela, conservando la jugabilidad característica de la saga, aunque mucho más refinada".
Este cuarto *SWAT* está siendo desarrollado por Irrational Games, los responsables de *System Shock 2* y de la serie *Freedom Force*, y su argumento irá en la línea de la serie: conducir a un grupito de expertos antiterroristas y enfrentarse a misiones de alto riesgo. Argumentos aparte, *SWAT 4* utilizará el motor Vengeance, basado en la tecnología Unreal, y aunque el título no está previsto que vea la luz hasta mediados de 2005, ya ha empezado a destilar las primeras imágenes.



Con un traje como éste, ya no se sabe quién es el bueno y quién el malo.

CORAZONES EN GUERRA

Hearts of Iron 2

ESTRATEGIA

Paradox no descansa. Siguiendo en la línea que inauguraron con *Europa Universalis*, anuncian una nueva secuela del que posiblemente sea el mejor juego de estrategia de la Segunda Guerra Mundial. *Hearts of Iron 2* seguirá plantándose en la Segunda y con la vista puesta en la macroestrategia, pero con una serie de cambios que prometen colocarlo a la altura de una secuela . Así, se está trabajando en un nuevo diseño de mapas e interfaz, pero también en el sistema de batallas o en el árbol tecnológico.
Hearts of Iron 2 contará, además, con cuatro extensas campañas pero también con mini-escenarios que podrán jugarse en una o dos tardes. Con todo esto, y con las nuevas posibilidades multijugador, Paradox espera hacer buena la afirmación de que *HoI 2* "supondrá la experiencia definitiva en su campo". Por desgracia, todavía no ha aparecido ninguna imagen ni más detalles que apoyen esta tesis, pero puedes estar seguro de que en cuanto dispongamos de ellos te los traeremos bien fresquitos.

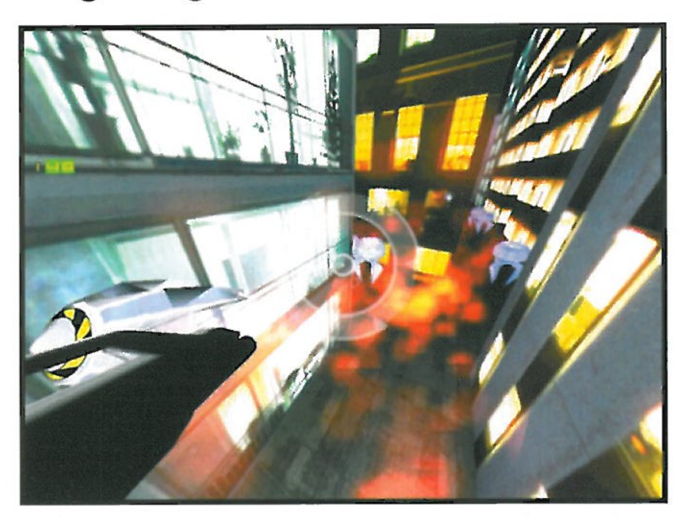


El nuevo motor gráfico puede suponer un verdadero salto visual en la serie.

DISPARA Y DISEÑA

Inago Rage

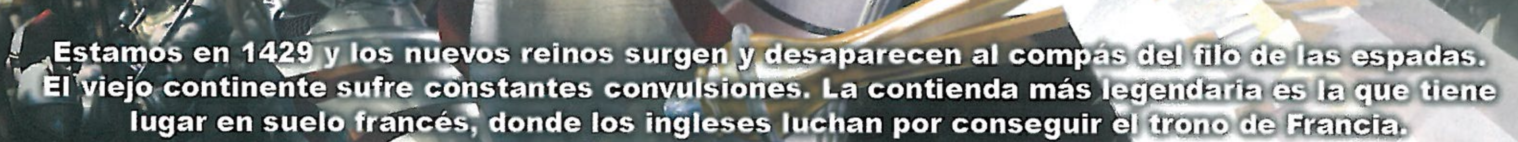
ACCIÓN



Saltar por las azoteas a ritmo de metralleta y correr por las calles al son de un zambombazo es el nuevo entretenimiento que propone la gente de Dejobaan Games, creadores de este *Inago Rage*. Más allá de este escueto planteamiento (que obviamente incluye una historia de combates galácticos y pérfidos archivillanos), el juego te permitirá crear tus propios escenarios de combate para que puedas desperdigar plomo a tu antojo. Por cierto, el juego debería estar listo muy pronto.





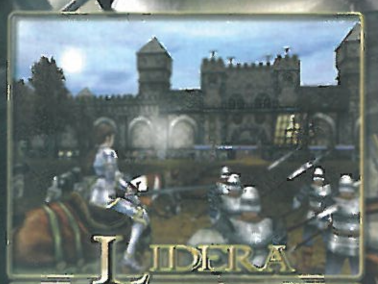


Estamos en 1429 y los nuevos reinos surgen y desaparecen al compás del filo de las espadas. El viejo continente sufre constantes convulsiones. La contienda más legendaria es la que tiene lugar en suelo francés, donde los ingleses luchan por conseguir el trono de Francia.

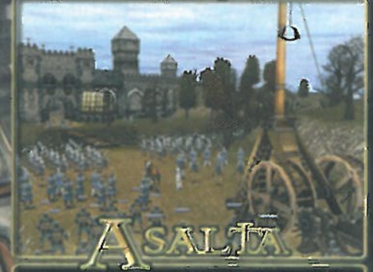
¡La Guerra de los Cien Años parece no tener fin!



CONVIÉRTETE EN UN GUERRERO
Lanza combos poderosos para derrotar a las fuerzas enemigas en esta guerra sin cuartel.



CONVIÉRTETE EN JUANA DE ARCO
Ponte en la piel de uno de los guerreros más emblemáticos de todos los tiempos. ¡Vive sus mejores batallas!



CONVIÉRTETE EN UN ESTRATEGA
Dirige a tus tropas en los asaltos a castillos con una modalidad que combina acción y estrategia en tiempo real.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA
Conviértete en el líder militar más poderoso de toda Europa durante la Guerra de los Cien Años.

www.zetamultimedia.com www.joa-game.com



www.pegi.info

PC CD-ROM

ZetaGames
GRUPO ZETA



DE VENTA EN GRANDES SUPERFÍCIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS



¿Cómo se llama el mundo de fantasía en que se desarrolla este juego?

☐ La Albufera ☐ Golden Land ☐ Britannia

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Concurso Golden Land" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de julio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de agosto de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

VIAJE CON NOSOTROS

ESTRATEGIA

Locomotion

Chris Sawyer se hizo grande con su saga *Rollercoaster Tycoon*. Pero lo que tal vez no sepa tanta gente es que, antes de dedicarse a las atracciones sobre raíles, el Sr. Sawyer ya se había sacado de la manga otro excelente juego de estrategia y gestión en 1994, *Transport Tycoon*. Pues bien, ha llegado el momento de desempolvar viejas glorias y resucitar recuerdos pasados. *Locomotion* es el título del que, supuestamente, será "el sucesor espiritual de *Transport Tycoon*". Como en aquél, tu objetivo será crear una eficiente red de transportes que se aproveche de la boyante economía del entorno.
La acción del juego se desarrollará durante todo el siglo XX, y tu misión no consistirá únicamente en llevar mercancías de aquí para allá, sino que los pasajeros también deberán entrar entre tus prioridades. Además, según el periodo de tiempo en el que te encuentres, dispondrás de unos u otros vehículos de transporte. Trenes, autobuses, tranvías y todo lo que se mueva por tierra mar y aire estará a tu disposición en algún momento para que transportes a quien sea donde sea. Si el título sigue el horario previsto, *Locomotion* debería llegar a finales de año.



No es de extrañar que, con semejante lío, esta gente necesite algo de ayuda.



SALVAJADAS AL VOLANTE

Lamborghini FX

CARRERAS

Carreras a lo bestia con deportivos de lujo, ¿qué más se le puede pedir a la vida? Bueno, tal vez algo más, pero si eres de los que disfrutan con esto, posiblemente *Lamborghini FX* sea tu juego. Pensado enteramente como un título arcade sobre ruedas, te pondrá al volante de uno de estos potentes coches y te lanzará sobre el asfalto en medio de unos rivales con muy mala baba. El juego ofrecerá no sólo espectaculares saltos y chirriantes derrapes, sino incluso un pequeño arsenal que podrás ir acumulando cuando realices alguna pirueta. ¿Que para qué sirve? Pues obviamente para dejar a la competencia fuera de pista. Además, esparcidos por los circuitos también habrá potenciadores que te proporcionarán acelerones rápidos o puntos que te permitirán comprar nuevos coches y circuitos.
El título está siendo desarrollado por Milestone, una compañía italiana con amplia experiencia en esto de la conducción poligonal. No por nada, son los creadores entre otros de la serie *Superbike*. Si el acelerador no les falla, *Lamborghini FX* debería estar completado para finales de verano.

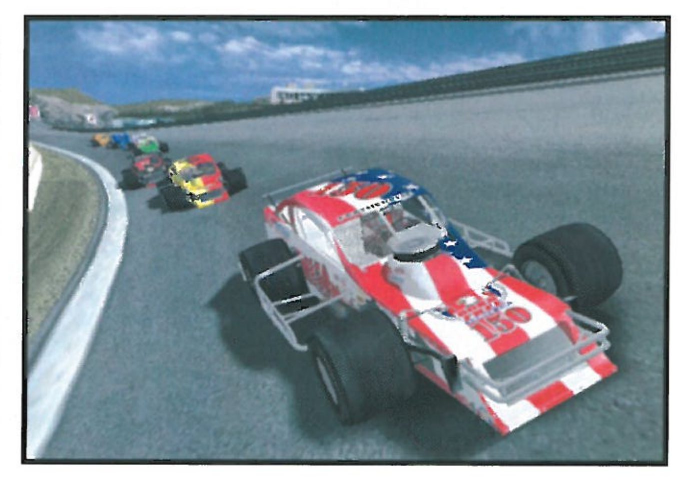
SÓLO PARA TUS OJOS

NASCAR 2005

CARRERAS

Si estás harto de que casi todos los juegos de carreras recientes sean conversiones, tal vez las carreras NASCAR sean tu última esperanza. Apartándose de la tendencia dominante, Electronic Arts ha decidido que el desarrollo de *Nascar 2005* no será una simple conversión, sino un desarrollo para PC en toda regla. Así, los estudios de EA Tiburon se van a tomar sus buenos 18 meses de tiempo para traer una vez más la velocidad ovalada de las carreras NASCAR a nuestros compatibles. Sí señor.







ARRIBA Y ABAJO

D&D RTS ESTRATEGIA



***La guerra del anillo* fue otra de las grandes licencias adaptadas por Liquid.**

Liquid Entertainment, creadores de *Battle Realms* y *La guerra del anillo* no se apartan ni una pizca de motivaciones bélicas ni ambientaciones fantásticas. Esta vez, llevan otra gran licencia bajo el brazo: nada más y nada menos que el famoso universo de *Dragones y mazmorras* (o *Dungeons & Dragons*, según convenga).

El anuncio de este nuevo juego en desarrollo es tan fresquito que, por no tener, no tiene ni título. Eso sí, ya se ha confirmado que *D&D RTS* (título provisional) hará honor a su nombre y ofrecerá una buena parte de sus combates (porque de eso va la cosa, de combatir) en el subsuelo. Al parecer, una gran ciudad enterrada se encuentra bajo la superficie, y en algunos casos sus edificios más altos llegan a sobresalir. A partir de esta idea, los chicos de Liquid han decidido brindar la posibilidad de alternar y enlazar los combates sobre la superficie y bajo la superficie, con una intrincada red de mazmorras que se extenderá por todo el mapa. ¿Un ejemplo de esta idea? Pues podrías destruir una cúpula semienterrada para acceder al subsuelo. ¿Otro ejemplo? Pues, ¿qué tal poder sobrepasar las defensas del enemigo cavando unos túneles bajo su base? Con esto los desarrolladores esperan darle un toque distintivo a un juego que, obviamente, también beberá de lugares comunes. Así, clérigos, guerreros o ladrones se darán la mano con otros personajes clásicos del universo *D&D*. Aun así estos héroes, que conformarán la élite de tu ejército, podrán ir evolucionando y adquiriendo habilidades que no se correspondan necesariamente con su clase de personaje. Por ejemplo, un paladín podrá conseguir ciertas especialidades de clérigo o bien dedicarse a potenciar su espíritu guerrero.

Por desgracia, aunque desde Liquid han soltado mucha prenda en cuanto a detalles, todavía no han ofrecido ninguna imagen para acompañarlos, así que sigue atento a los próximos números de la revista porque seguro que algo cae.

OTRO DÍA EN NORMANDÍA

Battles in Normandy ESTRATEGIA

Como muchos han hecho ya, toca aprovechar el sexagésimo aniversario del desembarco de Normandía para sacar un juego acorde con la ocasión. Esta vez se llama *Battles in Normandy*, está desarrollado por Strategic Studies Group y es un juego de guerra de la vieja escuela, es decir, con hexágonos y fichitas. El título se inscribe dentro de la aclamada (aunque minoritaria) serie *Decisive Battles*, que incluye otros juegos basados en enfrentamientos clásicos de la Segunda Guerra Mundial, como la batalla de las Ardenas o la bolsa de Korsun. Y aunque *Battles in Normandy* conserva los signos de identidad de la serie, también aporta su granito de novedades, ya sea una IA completamente reformada o varias reglas especiales para todas las operaciones anfibias que tuvieron lugar ese famoso día D.







NO ME CREO NADA

Kult: Heretic Kingdoms

ROL

3D People acaba de anunciar un ambicioso juego de rol virulento y dinámico. Se titulará *Kult: Heretic Kingdoms* y parte de una premisa no apta para integristas religiosos: en los reinos del título, la muerte de Dios se ha convertido en dogma oficial. Todos se han vuelto impíos herejes. ¿Todos? Bueno, parece que un reducto de voluntariosos creyentes resiste, ahora y siempre, a la duda metódica. En tu papel de gran inquisidor de herejes, debes perseguir sin descanso los últimos vestigios de religión. Y vas a hacerlo en un mundo que combina sofisticadísimas tecnologías 3D (iluminación dinámica, un avanzado sistema de partículas que crea vistosos efectos) con la tradicional perspectiva isométrica del rol de toda la vida. Además, la historia será rica en giros insospechados. En varios momentos, tu personaje se enfrentará a situaciones que pondrán en cuarentena su dogmática falta de fe.



¡Milagro! Un momento, debe haber una explicación herética para todo esto.



Templos así ponen a prueba el escepticismo de cualquiera.

AQUÍ HAY GATO ENCERRADO

Garfield

PLATAFORMAS



Esto es lo que hay: el cartel de la película y la promesa de que habrá juego.

Hip Games no quiere dejar ningún pelo en la gatera. Su nuevo proyecto es un juego (de nombre por determinar) basado en las tiras cómicas del gato Garfield, genial creación del humorista norteamericano Jim Davis. El filósofo felino, amante de la siesta y de la pasta italiana, asomará a la gran pantalla antes de fin de año en una película que va a contar con Jennifer Love-Hewitt y Bill Murray. El juego podría editarse coincidiendo con el estreno de la cinta.

A LA CARRERA

RUSO AL VOLANTE



Los rusos de Buka Entertainment ya tienen nuevo proyecto: un juego de acción y conducción desenfrenada que se titulará *Moscow Rush* y que podría estar listo en el primer tercio del año que viene. En él, participarás en trepidantes persecuciones por las calles de un Moscú muy parecido al real.

CON MORALEJA

Buena Vista Games, creadores de *Tron 2.0* y *Alias*, se está inspirando en la obra del escritor de fantasía, filósofo y moralista C. S. Lewis para desarrollar un juego de acción y aventuras. Se titulará *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, y en vista de su kilométrico título, poco espacio nos queda para hablarte de él.

NI DOSES NI TRESES

En id Software ya están dándole los últimos retoques a la que puede ser la sensación de la temporada: *Doom III*. Tras este juego, el estudio de Carmack empezará a trabajar en un nuevo título del que sólo se sabe que inaugurará una franquicia nueva. Es decir, que se acabaron las secuelas de juegos míticos, al menos por ahora.

OTRA DE ARAÑAS

Activision quiere sacarle algo más de brillo a las telarañas de la licencia *Spider-man*. La distribuidora ha anunciado que un juego de acción 3D basado en las aventuras del arácnido azulgrana está ya en desarrollo y podría hacer cabriolas en tu PC en primavera de 2005.

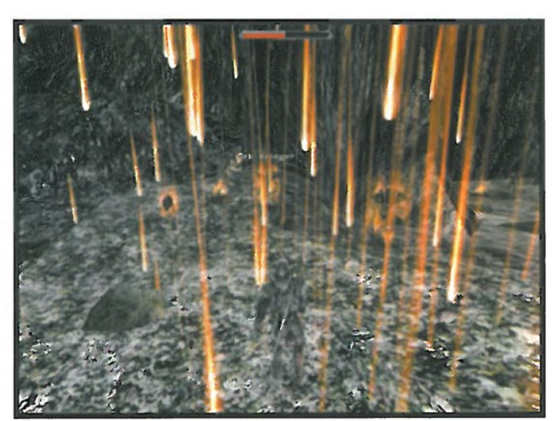
HAY TRES SIN DOS

Gothic II

ROL

Si el primer *Gothic* fundió como pocos el rol y la acción combativa, el segundo tampoco le va a ir a la zaga. *Gothic II*, aparte de proseguir con la historia de su antecesor, ofrecerá una miríada más de enemigos con los que luchar. Entre otros, los huargos, los lagartos de fuego y los demonios se apuntan por primera vez a la fiesta. Y además, seguirás teniéndotelas con orcos, trasgos o bestias sombra. Eso sí, para despachar a tanto bicho los desarrolladores de Piranha Bytes han puesto a tu alcance más de 150 armas que, por si fuera poco, podrás combinar tranquilamente con tus dotes mágicas (si las tuvieras). A todo esto, hay que añadirle más de 400 personajes no jugadores que reaccionarán de forma distinta en función de la clase de tu personaje y de los encuentros previos que hayas tenido.

Y no acaba aquí la cosa. A pesar de que *Gothic II* todavía no se ha editado en nuestro país (pero sí al otro lado del Atlántico), ya se ha anunciado una expansión, titulada *Night of the Raven*, y hasta una nueva entrega de la serie llamada (muy apropiadamente) *Gothic III*. En cuanto dispongamos de más detalles acerca de ambos, aquí los tendrás.



***Gothic II* seguirá con la mirada puesta en los combates.**

ESPARTANO, NO ESPARTACO

Esparta

Estrategia

A pesar de que el periodo de la Grecia clásica fue una época fértil en disputas territoriales y batallas al por mayor, tal vez no ha sido del todo explotado en los videojuegos. Algo que quiere remediar *Esparta*, un juego desarrollado por Slitherine Software que va en la línea de *Legion* y *Chariot Lords*. Aunque esta vez (quién lo diría) con los espartanos en el epicentro de la acción. *Esparta* te pondrá al frente de la famosa ciudad helénica para que intentes construir un sólido imperio a base de turnos y batallas en tiempo real. Máquinas de asedio, taimados diplomáticos e invasiones por mar serán sólo algunos de los elementos que ofrecerá un juego que, obviamente, contará con varias razas a elegir y decenas de unidades militares que deberían servirte y bastarte para imponer tu dominio en toda Grecia y parte de Asia. Y si ardes de impaciencia por echarle el guante a este combinado, no te apures: para cuando leas estas líneas el juego ya debería estar en la calle.





Ejércitos multitudinarios para combates multitudinarios.

ESQUIZOFRENIA NOMINAL

Stalingrad

Estrategia

Stalingrados hay dos. Uno, el desarrollado por 4x, es un juego de acción en primera persona con una clara inspiración en la película *Enemigo a las puertas*. Y el otro, el que aquí nos incumbe y que ya lleva un tiempo en desarrollo, es un título de estrategia en tiempo real creado por DTF y que utiliza una versión modificada del motor de *Blitzkrieg*.

El *Stalingrad* de DTF será un juego de estrategia en tiempo real al uso que te pondrá primero en la piel de un comandante alemán en su avance hacia la ciudad del Volga y luego en la piel de un oficial soviético que buscará recuperar la ciudad y acabar con el 6º Ejército. Dos campañas que comprenderán 36 misiones y que, según sus creadores, estarán marcadas por una detallada reconstrucción histórica. Aquí estaremos para comprobarlo.



DE PLÁSTICO Y CARTÓN

Axis & Allies

ESTRATEGIA



Axis & Allies es un viejo *wargame* (de tablero, de los de antes) con más de 20 años de antigüedad en el que los jugadores se ponen al mando de varias figuritas de plástico y simulan combatir en la Segunda Guerra Mundial. Aprovechando que el juego será reeditado en breve, alguien se afanó en adquirir los derechos de la franquicia y así aprovechar para sacar un título para compatibles. Eso sí, las similitudes se limitan al nombre y periodo bélico, porque el *Axis & Allies* para PC es estrategia en tiempo real de la de toda la vida.
Al frente de Japón, Alemania, Estados Unidos, Gran Bretaña o la URSS, deberás marcar el compás de la guerra administrando recursos, comprando material bélico y luchando por todos los confines del planeta. El juego está siendo desarrollado por TimeGate, los estudios responsables de *Kohanasí*. Démosles un voto de confianza y disfrutemos mientras tanto de estas prometedoras imágenes.



Nueve de cada diez dentistas opinan que la Segunda Guerra Mundial da mucho juego.

EN SU LÍNEA

Warlords Battlecry III

ESTRATEGIA



Siguen los gritos de guerra en los campos de Infinite Interactive. Los desarrolladores, que ya anunciaron la tercera entrega de la saga *Warlords Battlecry* hace unos meses, muestran ahora las primeras imágenes. Unas imágenes que siguen la línea habitual de la saga, es decir, isometría pura en 2D. Más allá de las nuevas unidades, edificios y terrenos, *Warlords Battlecry III* tendrá un sistema totalmente remodelado de desarrollo de personajes. Así, aparte de incluir varios héroes más, éstos podrán avanzar de nivel durante las misiones y te irán acompañando a lo largo de la partida hasta alcanzar (si puedes) el nivel 50.

A LA CARRERA

TU CARA ME SUENA...



Antes se llamaba *Imperium Galactica III*, luego pasó a ser conocido como *Galaxy Andromeda*, e incluso se rumoreó que había pasado a mejor vida. Pero no. El juego sigue vivito y coleando, aunque con otro cambio de nombre *(Nexus: The Jupiter Incident)* que no le ha apartado de su camino inicial, la estrategia espacial en la línea de *Homeworld*.

VUELTA AL FRENTE



Después de *Strategic Command*, tenía que venir *Strategic Command 2*. Su creador, Hubert Cater, lleva ya tiempo trabajando en una secuela que, parece, hará honor a su nombre. Un apartado gráfico completamente remodelado y nuevas características militares y diplomáticas son las principales novedades de un título con concesiones a la vieja escuela.

LOCOMOTORA EN EL DESGUACE



El convoy de *Train Simulator 2* no ha llegado adonde se esperaba. A pesar de que Microsoft anunció hace ya unos meses esta secuela de su título ferroviario, finalmente ha decidido dar marcha atrás y dejar el tren en vía muerta. La empresa prefiere concentrar sus esfuerzos en aquellos simuladores que ya están consolidados (o sea, la serie *Flight Simulator*).

MENUDAS VACACIONES...



...las que le esperan al desdichado co-protagonista de *Un vecino infernal 2*. Huyendo del mundanal ruido y agobiado por las maquiavélicas tretas de su vecino (a quien encarna el jugador), el pobre diablo intentará disfrutar de unos días de paz y sosiego. Cosa que tú deberás impedirle, claro. Un juego de puzzles y mala uva que llegará en breve.

CONCURSO PERIMETER™

REAL TIME STRATEGY REBORN

Los éxodos del futuro se harán a través de umbrales de teletransporte estratégicamente situados. Si tuvieses uno de éstos, podrías desplazarte al buzón más cercano en un abrir y cerrar de ojos, dejar tu cupón de respuesta y volver frente a la pantalla de tu PC en menos que se muestra un frame. Así, te sería aún más fácil hacerte con una de las 20 copias de *Perimeter* que sorteamos.



CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué tipo de ambientación se desarrolla *Perimeter*?

☐ Futurista ☐ De fantasía medieval ☐ Contemporánea

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de julio e indicar "Concurso Perimeter" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de julio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de agosto de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

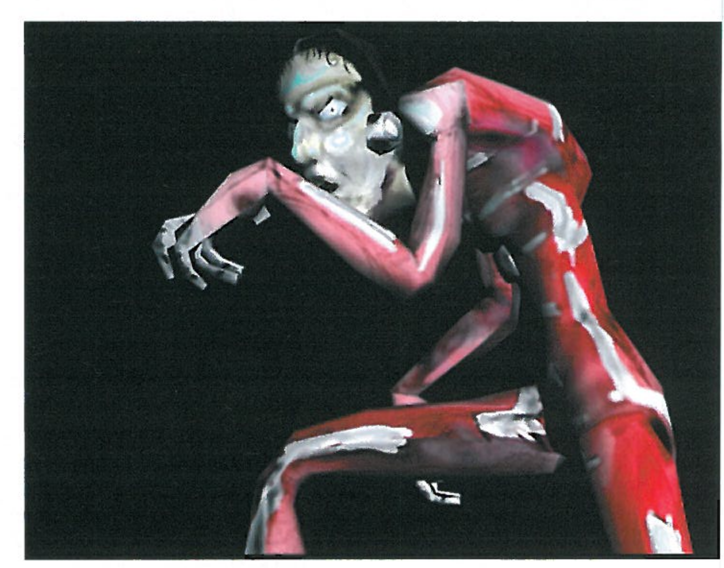
SEIS MIL RAZONES

Premios Art Futura

EVENTOS



Si tienes imaginación, conocimientos y necesidad de pasta, el festival Art Futura volverá a darte la oportunidad de que demuestres lo que vales en la tercera convocatoria de su Premio de Creación de Videojuegos. Puedes presentar tu obra en distintos formatos, ya sean juegos elaborados con Flash, mods para títulos existentes o productos nuevos de cabo a rabo. A la hora de conceder el premio, se valorará, ante todo, la originalidad de la propuesta y las "ganas de seguir jugando". O sea, que no te mates en darle un acabado profesional si tu creación es un clon de *Tetris*. Si resulta premiado, te harás con una suculenta beca de 6.000 euros para el desarrollo de videojuegos.
La fecha límite de presentación es el 20 de septiembre, y el ganador se dará a conocer al cierre de la próxima edición de Art Futura, es decir, a finales de octubre. Si después de esto todavía te asaltan las dudas, puedes consultar las bases oficiales del concurso en www.artfutura.org.



Si eres capaz de hacer esto con un ordenador, deberías apuntarte...



UNA DE GUERRA

Rome: Total War

TECNOLOGÍA

Si te interesa la saga *Total War* y te leíste el pasado avance sobre *Rome* (GL 38), ya sabrás que la tecnología de este motor no sólo daba para jugar, sino también para televisar. Es decir, para retransmitir un concurso llamado *Time Commanders* en el que los participantes se ponían al mando de un ejército y se enfrentaban a la IA en distintas batallas históricas. Pues bien, aunque este programa de la BBC parece tener los días contados, no es éste el caso para el motor de *Rome: TW*. Ahora son los productores del canal History Channel quienes han decidido aprovecharlo para realizar una serie de 13 episodios que, bajo el epígrafe *Decisive Battles*, recreará una serie de grandes batallas históricas en la pequeña pantalla. Los desarrolladores ya están en contacto con los productores de otro espacio televisivo para seguir trayendo guerritas a la caja tonta.

GANADORES CONCURSOS

FAR CRY

Ricardo Manuel Flores López, Albacete - David Andrés Castro, Zamora - Juan Cabanillas Mármol, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Joaquín Esparza Lavado, Mataró (Barcelona) - Miguel Lozano Cerrada, Alcalá de Henares (Madrid) - Antonio Janeiro Gallardo, O Carballiño (Ourense) - José Mª Peinado, Sevilla - Marco Daoud Isidro, Mataró (Barcelona) - Rosa Mª Rodríguez Moreno, Madrid - Daniel Crespo Beltrán, Alcorcón (Madrid) - José Ignacio Sirvent González, Jijona (Alicante) - Pere Coris Veray, Tossa de Mar (Girona) - José Mª Pérez Rocamora, Toledo - Jon Ander Eriz Elkoro, Durango (Bizkaia) - Jesús Mª Andino Juarros, Villarcayo (Burgos) - José Octavio Escuer de Vega, Murcia - Saul Cardiel Marín, Zaragoza - Christofer Fuertes Fernández, Oviedo - Vykintas Cepulis, Fraga (Huesca) - Josep Monllau Balagué, Santa Bárbara (Tarragona)

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

(Juego + Camiseta) Judith Pino Pérez, Sant Boi (Barcelona) - Santiago Lirón Barrios, Guadalajara - Samuel Lema García, Laxe (A Coruña) - Miguel Valero Martín, Zaragoza - Enrique Murcia Martín, Elche (Alicante) **(Juego)** Mario Fernández Martínez, Valladolid - Mónica Junquera Suárez, Gijón - Guillermo Portillo García, Cádiz - Tomás Balda Echevarría, Páramo del Arroyo (Burgos) - Daniel Juan Lician, Crevillente (Alicante) - Francisco Pascual Alberola, Sueca (Valencia) - Carlos Mateos Moreno, Barcelona - Rafaela Jiménez Bautista, Tabernes Blanques (Valencia) - José María Tallón Lozo, Getafe (Madrid) - Jorge J. Galiano Castillo, Casetas (Zaragoza) -



POTENCIA DE VUELO

Firepower

SIMULACIÓN

Mientras los aviones sigan volando, *Combat Flight Simulator* seguirá teniendo sus expansiones. La última en aparecer se llama *Firepower* y viene de la mano de Shockwave Productions, unos chicos de Farmington, Connecticut, que llevan ya sus añitos en esto de ampliar simuladores. *Firepower* es una ampliación para *CFS3* que te permitirá sobrevolar los cielos de Europa en más de 50 misiones históricas y pilotar hasta 18 nuevos aviones. Y si en algo destacará esta expansión es en el grado de realismo que aportarán los desarrolladores, sobre todo en cuanto a explosiones, balazos y pirotecnia en general se refiere. Esperemos que su distribución no se limite únicamente a la tierra de los Bush y podamos catar este festín de plomo muy pronto.



Podrás pilotar hasta 18 aviones de la Segunda Guerra Mundial.



GALAXIAS CON HISTORIA

Galactic Civilizations: Altarian Prophecy

ESTRATEGIA

Galactic Civilizations, el juego de estrategia por turnos ambientado en el inmenso espacio sideral, ya tiene a punto su primera expansión, *Altarian Prophecy*. Esta ampliación añadirá un par de razas nuevas al mejunje, así como una campaña y varios escenarios para que no te canses de dar vueltas por el espacio como una sideral peonza. Y si te cansas, siempre podrás recurrir al nuevo editor, que te permitirá no sólo crear tus propias galaxias sino darles también un trasfondo argumental con una campaña.



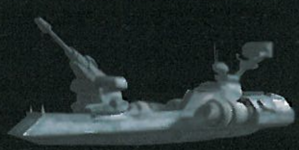
A LA CARRERA

VUELVE EL HOMBRE



En Running With Scissors son expertos en avivar polémicas, así que no iban a dejar que el protagonista de *Postal 2* se fuera tan pancho. Ahora el funcionario de correos amenaza con volver a la violencia gratuita con la expansión *Apocalypse Weekend*, ante cuyo título sobran las explicaciones. Sólo recordarte que, si tienes menos de 18 años, ni deberías acercarte a él.

RENACER MASIVO



Massive Assault: Phantom Renaissance es el título de la ampliación con la que los estudios norteamericanos de Wargaming.net quieren seguir dándole vida a su juego de estrategia por turnos. Esta ampliación volverá a ponerte en un mundo futurista en guerra continua y ofrecerá, entre muchas otras novedades, dos enormes campañas y más de 20 escenarios.

QUE NO PAREN DE CURRAR



Hay gente que sigue trabajando para que otros sigan jugando. Es el caso de Gearbox, que lleva desarrollando desde hace un tiempo *Halo Custom Edition*, un paquete de mejoras para *Halo* que pondrá a libre disposición de los usuarios del juego. Además, aparte de las mejoras, este paquete incluirá unas prácticas herramientas de desarrollo para todos aquellos que quieran crear sus mods.

MENOS DA UNA PIEDRA



No hay juego que se precie que no venga con su ristra de parches, y *Battlefield: Vietnam* no podía ser una excepción. La actualización 1.01 de este título de acción corrige algunos errores del juego en red y retoca el funcionamiento de la M60. Aparte de esto, poco más, aunque habrá próximos parches para añadir nuevos contenidos.

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
2. LOS SIMS: MEGALUXE
3. FAR CRY
4. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
5. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
6. RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
7. GHOST RECON
8. AGE OF EMPIRES EDICIÓN GOLD
9. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
10. BATTLEFIELD VIETNAM

ESTADOS UNIDOS

1. BATTLEFIELD: VIETNAM
2. FAR CRY
3. UNREAL TOURNAMENT 2004
4. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
5. THE SIMS DELUXE
6. DROP JC
7. RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
8. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
9. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
10. 251 GAMES COLLECTORS EDITION JC

REINO UNIDO

1. FAR CRY
2. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
3. HITMAN CONTRACTS
4. TOCA RACE DRIVER 2
5. LOS SIMS DELUXE
6. UNREAL TOURNAMENT 2004
7. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
8. PAINKILLER
9. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
10. SINGLES ¿EN TU CASA O EN LA MIA?

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de abril.

LA BOLSA VIRTUAL

Grandes novedades en las listas españolas: la acción de nueva hornada irrumpe con fuerza desplazando de los primeros puestos a los juegos de línea económica que dominaban el mes pasado. En especial, sorprende la fuerza del fenómeno *Counter Strike* en nuestro país. Cuando parecía que el rey de los servidores empezaba a plegar velas, su versión comercial con modo de juego en solitario se encarama a lo más alto del podio. Muchos jugadores que lo habían jugado con fruición en cibercafés o que aún no habían sintonizado con la onda *Counter Strike* se han lanzado a comprar su copia de *Condition Zero.* Un par de puestos por detrás, asoma *Far Cry*, el más popular por ahora del póquer de ases de acción que analizábamos hace un par de números. Por detrás, mucho sims y mucho juego a precio reducido, como de costumbre.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

FAR CRY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.farcrygame.com

Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.

UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35



www.unrealtournament.com/ut2004

Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14

www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com

Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

TOCA RACE DRIVER 2
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61



www.codemasters.com/tocaracedriver2

Realismo sin precedentes. Una maravilla sobre ruedas.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60



www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de mayo. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).



ACCIÓN

ANGELS VS. DEVILS
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis
N/D



HITMAN CONTRACTS
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: Proein
www.hitmancontracts.com



MOBILE FORCES
Puntuación: 6,5
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
N/D

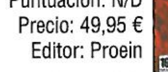


SÖLDNER: SECRET WARS
Puntuación: 6,5
Precio: 49,95 €
Editor: Nobilis Ibérica
http://soldner.jowood.com



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
Puntuación: N/D
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
www.activision.com/microsite/truecrime





WANTED GUNS
Puntuación N/D
Precio: 194,90 €
Editor: Nobilis
N/D



ARCADE

EXPENDABLE
Puntuación: 7
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
N/D



AVENTURAS

EGIPTO III: EL DESTINO DE RAMSÉS
Puntuación: 4
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
www.adventure companygames.com/tac/egyptian_prophecy/index.html



EVANY
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
N/D

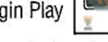


JACK EL DESTRIPADOR
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Virgin Play
www.jacktheripper-thegame.com/index.htm



CARRERAS

CARMAGEDDON II: CARPOCALYPSE NOW
Puntuación: 7
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=4



CARMAGEDDON TDR 2000
Puntuación: 5,5
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=3



OFF ROAD
Puntuación: 5
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
N/D
N/D



LOTUS CHALLENGE
Puntuación: 6
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
N/D
N/D



DEPORTES

UEFA EURO 2004
Puntuación: 8,5
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.euro2004game.ea.com



ESTRATEGIA

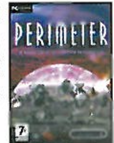
EMPIRE OF MAGIC
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis
N/D



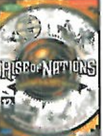
ETHERLORDS II
Puntuación: 7,5
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
www.etherlords.com



PERIMETER
Puntuación: 6,5
Precio: 49,90 €
Editor: Codemasters
www.codemasters.com/perimeter



RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
Puntuación: 9
Precio: 29,99 €
Editor: Microsoft
www.microsoft.com/games/thronesandpatriots



SINGLES: ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?
Puntuación: 6
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft
www.singles-the-game.com



YU-GI-OH: THE POWER OF CHAOS - KAIBA THE REVENGE
Puntuación: N/D
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
www.konami.com/powerofchaoskaiba



WILDLIFE PARK
Puntuación: 4
Precio: 19,95 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.jowood.com



ON LINE

TIME OF DEFIANCE
Puntuación: N/D
Precio: 11,95 €
Editor: Virgin Play
www.nicelycrafted.com/todc



ROL

BALDUR'S GATE
Puntuación: 8,5
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
www.bioware.com/games/baldurs_gate



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN
Puntuación: 9
Precio: 11,95 €
Editor: Virgin Play
www.bioware.com/games/shadows_amn



GOLDEN LAND
Puntuación: 7,5
Precio: 19,95 €
Editor: Zeta Games
www.goldenland-rpg.com



HEATH
Puntuación: 5
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
www.gmxmedia.net/heath



ICEWIND DALE + HEART OF WINTER
Puntuación: 7
Precio: 14,95 €
Editor: Virgin Play
www.interplay.com/icewind


CARÁTULA NO DISPONIBLE

RPG COLLECTION
Puntuación: 8
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=3



SIMULACIÓN

EMERGENCY FIREFIGHTER
Puntuación: N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis
N/D





EUROFIGHTER TYPHOON
Puntuación: 7
Precio: 7,95 €
Editor: Virgin Play
N/D



PACIFIC WARRIORS 2
Puntuación N/D
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis
N/D



NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.

GABE NEWELL

EL PADRE DE LA BESTIA



Un solo juego le sacó del anonimato. De la noche al día, **pasó de desarrollar software** en la semiclandestinidad a convertirse en una de las estrellas del sector. Y luego dicen que los **juegos no cambian la vida** de nadie...

Gabe Newell es millonario. La frase puede parecer casi digna de revista del corazón, pero es rigurosamente cierta. Y el hecho de que Newell sea millonario explica la existencia de Valve.

No nació rico, pero amasó una importante fortuna gracias a que, junto a Mike Harrington y otros muchos, formó parte del equipo de Microsoft que desarrolló Windows NT y otros sistemas operativos. Con el dinero de las *stock options* obtenidas, se unió a Harrington en el ambicioso proyecto de crear un estudio de desarrollo de juegos. "Nos gustaba el buen ambiente de trabajo", recuerda Newell, "desarrollar software y los videojuegos. Así que juntamos esas tres cosas y éste fue el resultado: fundar una compañía".

Tras firmar un contrato de alquiler por cinco años y montar sus oficinas en Kirkland, Gabe Newell descubrió que a pesar de haber trabajado en la industria de la informática durante un buen puñado de años, existía una sustancial diferencia entre desarrollar sistemas operativos y crear un videojuego.

Vida a medias

Un golpe de suerte les puso en el buen camino: otro veterano de Microsoft y amigo de Newell trabajaba por entonces en id Software. "Michael Abrash nos dijo que teníamos que licenciar el nuevo motor en el que estaba trabajando junto a John Carmack", recuerda Newell. Y vaya si lo hicieron...

A pesar de que la primera visita de Valve a las oficinas de id no fue todo lo bien que Newell quería, una cosa sí quedó clara: el motor de *Quake* se adaptaba perfectamente a lo que ellos estaban buscando.

Una vez obtenido el motor, llegó la hora de ponerle nombre a la compañía. "No buscábamos un nombre que sugiriese testosterona y músculos descomunales". Al final se decidieron por Valve (Válvula). "Teníamos otro nombre en la recámara: Hollow Box".

Lo demás, como siempre se suele decir en estos casos, ya es historia. Probablemente, Valve sea la única compañía que consiguió revolucionar un género y el conjunto de la industria con su juego de debut. *Half-Life* cambia para siempre la concepción del arcade en primera persona dotando a los videojuegos de una perspectiva más humana. Por fin se abandona la figura del héroe masculino por excelencia. El *shooter* narrativo, el que cuenta una historia, tiene aún hoy en *Half-Life* su máxima expresión. El secreto, según Newell, es sencillo: "Sólo hicimos una cosa: escuchar las demandas de los jugadores".

Es ese espíritu el que ha llevado a Valve a conducir el desarrollo de *Half-Life 2* en el más absoluto de los secretos. A día de hoy, tras ser exhibido en las dos últimas E3 y un desafortunado incidente que mezcla robos, hackers y sorpresas desveladas, Valve vuelve a estar en boca de todos. Gabe mira hacia atrás y recuerda con nostalgia. "Voy a decir una cosa", confiesa, "ninguno de nosotros se esperaba esto".

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Half Life, Team Fortress.

¿Qué está haciendo?
Half Life 2.

¿Qué no haría nunca?
Un juego minoritario y con pobres expectativas comerciales.



Configura tu móvil multimedia

¿Lo has probado ya?

Este servicio requiere dos mensajes

Para recibir correctamente los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía LIVECONFIGURAR al 7777. En unos segundos recibirás un mensaje para configurar tu móvil.

ENVIA TU MENSAJE AL:

7777

¡El Auténtico!

COSTE MENSAJE: MOVISTAR /VODAFONE 0,9 € + IVA. AMENA 1,2 € + IVA.



Música para tu móvil

Para pedir un tono envía LIVETONO seguido de su código y de la marca de tu móvil. Ej: LIVETONO DRAGOSTEA ALCATEL

Para pedir un polifónico envía LIVEPOLITONO seguido de su código. Ej: LIVEPOLITONO DRAGOSTEA

Y para pedir un sonitono Ⓢ envía LIVESONITONO seguido del código. Ej: LIVESONITONO DRAGOSTEA

TOP Movilisto

	CANCIÓN		CÓDIGO
1	DRAGOSTEA DIN TEI-O-Z...	Ⓢ	DRAGOSTEA
2	Bulería- David Bisbal	Ⓢ	buleria
3	Obsesión- Aventura	Ⓢ	obsesion
4	Boom- David Bisbal	Ⓢ	boom
5	Dale Don Dale- Don Omar	Ⓢ	dale
6	Hey Ya- Outkast	Ⓢ	heyya
7	Fuente De Energía- Estopa	Ⓢ	fuente
8	Cuando Zarpa El Amor- Camela	Ⓢ	zarpa
9	Te Perdí- Iguana Tango	Ⓢ	perdi
10	Malo- Bebé	Ⓢ	malo
11	Shut up - Black Eyed Peas	Ⓢ	shut
12	Tengo- Queco	Ⓢ	tengo
13	Dos Gardenias- Latin Lovers	Ⓢ	gardenias
14	Left Outside Alone- Anastacia	Ⓢ	left
15	Toxic - Britney Spears	Ⓢ	toxic
16	Angel Malherido- El Barrio	Ⓢ	malherido
17	Con La Luna Llena- Melendi	Ⓢ	lunallena
18	Abre Tu Mente- Merche	Ⓢ	mente
19	Superstar - Jamelia	Ⓢ	superstar
20	Lola- Pastora	Ⓢ	lola

Superventas

CANCIÓN		CÓDIGO
BESO EN LA BOCA- AXÉ BAHÍA	Ⓢ	BESO
Soy Gitano- Camarón De La Isla		gitano
Ya Nada Volverá A Ser Como Antes-El C.	Ⓢ	antes
En Tu Cruz Me Clavaste- Chenoa	Ⓢ	cruz
Paquito El Chocolatero- Pasodoble	Ⓢ	paquito
LA COSTA DEL SILENCIO- MAGO DE O.		COSTA
Salve Rociera- Popular		salve
Ni Más Ni Menos- Los Chichos		nimenos
Son De Amores- Andy & Lucas		amores
UNA NOCHE CON ARTE- EL ARREBAT	Ⓢ	ARTE
Dime- Beth		dime
Loca- Malena		loca
Baby boy	Ⓢ	baby
Down- Junior Míguez	Ⓢ	down
ESPAÑA- HIMNO		ESPANA
Dame Veneno- Los Chunguitos		dameveneno
So Payaso- Extremoduro		payaso
Popichulo- Lorna		papichulo
Get Busy- Sean Paul	Ⓢ	busy
Y En Tu Ventana- Andy & Lucas	Ⓢ	ventana

Sabor Español

CANCIÓN		CÓDIGO
Para Llenarme De Ti- Ramón	Ⓢ	eurovision
La Madre De José- El Canto Del Loco		madre
Cuéntale- El Barrio	Ⓢ	cuentale
Tanto La Quería- Andy & Lucas		queria

Novedades

CANCIÓN		CÓDIGO
DUELE EL AMOR-ALEKS S.& ANA TRR.		DUELE
Tejana Maldita- Coyote Dax		tejana
My Band- Eminem & D12		band
Promesas Que No Valen N.-Los Piratas		promesas
MONOTONÍA-TISUBY & GEORG.		MONOTONIA
Muévete		mueveto
María Se Bebe Las Calles-P. Vega		lascalles
Todo Tiene Su Fin- Medina Azahara		fin
No Tienes Huevos- Mojinos Escozíos		notienes
BAMBÚ- LAS PRIMAS	Ⓢ	BAMBU
Alguien Que Te Quiera- Miami Sound M.		quiera
Don't Know Why- Norah Jones		know
You Rock My World		yourock
Tan Sólo Tú- Nek & Laura Pausini		tansolo
CÓMO RONEA- LAS CHUCHES	Ⓢ	RONEA
Jackie Cane- Hooverphonic		jackie
La Luna Me Sabe A Poco- Marea	Ⓢ	lunasabe
Carolina- M-Clan		carolina
GOLOSA- KING AFRICA		GOLOSA
Secret- Madonna	Ⓢ	secret
Valencia- Himno		valencia
Que Tengas Suertecita- Bunbury		suertecita
TE COMERÉ A BESOS- SARA		COMERE

Dance

CANCIÓN	CÓDIGO
ANGLIA- DJ MARTA	ANGLIA
Zanarkand- Sonique	zanarkand
Eginha Pocotó- Mc Serguinho	pocoto
On The Move- Barthezz	onthemove
Vazilando- Oreja	vazilando
Voltereta- Jeff Mills	voltereta
Played Alive- Safri Duo	played
Only If I- Kate Ryan	only
Magic- DJ Kultur	magic
Groove 3.0 - Abel The Kid & Raúl Ortiz	groove3
Libertine- Kate Ryan	libertine
Arma La Vida- DJ Karpin	arma
Look At Me Now- Jessy	look
All The People In The World- Safri Duo	thepeople
Freestyler- Bomfunk	freestyler

¡Novedad!



Tu móvil a la última moda

[Viste tu móvil con FONDOS ALUCINANTES]

¡Y combínalo con todas tus prendas!. Envía LIVEFONDO seguido del código del que quieras. Ej.: LIVEFONDO PIEL VACA

piel cebra · piel vaca · piel leopardo · piel caiman

Tu móvil MUGE, y ladra, relincha, aúlla y todo lo que tu quieras...

Envía LIVESONITONO seguido del nombre del que quieras. Ej.: LIVESONITONO VACA

	SONIDO	CÓDIGO
jungla	¡Te pondrá los pelos de punta!	aullido
	¡Sabor africano en tus llamadas!	elefante
	¡Los sonidos misteriosos de la jungla...	jungla
	Tu móvil rugirá...¡Tenle mucho miedo!	leon
	¡Que viene el lobo! ¡Que viene el lobo!	lobo
granja/varios	¡Tu móvil está pastando!	vaca
	¡Eh! ¡Tu móvil ha puesto un huevo!	gallina
	¡A tu móvil le han salido bigotes!	gato
	¡Cri cri cri! Parece que hay algún bichillo por aquí...	grillo
	¡Los sonidos de la granja en tu móvil!	oveja
	Tu móvil no suena...¡Ladra!	perro

¿Qué son los Sonitonos?

Son sonidos, voces y canciones auténticas para tus llamadas!

¡Tu móvil nunca ha sonado igual!

Envía LIVESONITONO seguido del código que quieras. Ej: LIVESONITONO CHICARRON

SONIDO POPULARES ¡NUEVOS!	CÓDIGO	
Mozaaaaaaaaaaaaa, cogel móooovil!	chicarron	Ⓢ
Aaaay, aaaay... ¡Qué guapo mi niño!	abuela	Ⓢ
¡Jenannnnyyyy tira pá la caza!	catota	Ⓢ
¿Qué pasa tronca? ¡Que soy yo!	macarra	Ⓢ
¡Ehhhhhh! ¡Tuuuuuuuu! ¡Cógelo, mierda!	historica	Ⓢ
¿Quéeee paaasa paaayo? daaame un duuuro...	gitano	Ⓢ
¡Ese niño está un poco histérico!	gritobebe	Ⓢ

FAMOSOS		
Torrente - Qué, amiguetes, ¿nos tomamos unas cañitas?	amiguetes	Ⓢ
La Pantoja de Puerto Rico - ¡Y essso! ¿Cómo están ustedes?	eso	Ⓢ
El Fary - Garabiruli, garabirula. ¿Qué tiene este móvil?	garabiruli	Ⓢ
Pochola - ¡Saca el teléfono de la mochila, insincera!	mochila	Ⓢ
Cruz y Raya - Si no es por no ir, pero ir pá ná es tontería	noir	Ⓢ
Austin Powers - ¡Soy el puto movil!	puto	Ⓢ
El yoyas - Como no coja er móvil te doy azín, con la mano ...	yoyas	Ⓢ

Consigue el EXITO OBSESIÓN de Aventura

Envía LIVETONO OBSESION, LIVEPOLITONO OBSESION, LIVESONITONO OBSESION al 7777

¿Quieres quitármela?

Envía LIVEANIMACION CAMISETA

¿Y a mí? Envía LIVEANIMACION TOP

Este servicio requiere dos mensajes

¡No pares de jugar! ¡Ahora también con Siemens!

Envía LIVEJUEGO y el nombre del que quieras. Ej: LIVEJUEGO BURBUJAS

Estos juegos también son válidos para Siemens con Java a color



Este servicio requiere dos mensajes

¡FONDOS a todo Color!

Envía LIVEFONDO seguido del nombre de la imagen que quieras conseguir. Ej: LIVEFONDO RANITAS












ANIMALES	tigreblanco	delfines4	gatito1	leon2	pandasolo	peces2	perrito1	perroorejas	pinguino3	ranitas
DELFINES Y DRAGONES	dragonfuego	bolafuego	dragones1	delfin5	delfin6	delfines7	delfines9	dragon6	dragon18	delfin3
REFRESCATE	chica200	chica237	chico161	chica238	chica209	chica236	chico198	chico121	chica239	chica228
PAISAJES	playa6	atardecer3	muelle	ola2	paisaje3	playa2	playa8	playa3	selva	atardecer2

TOP 6



1 duende	2 diablo
3 radical	4 toro
5 hippie2	6 mariacolor



Por J. J. Cid

EL RETORNO DE

Vuelve el rey de los manager de fútbol

Se quiere lo que no se tiene y se añora lo que se pierde. **PC Fútbol nos acompañó** durante una década. **Lo compramos** con fruición pero nunca lo tomamos muy en serio. Por eso **nos tocó echarlo de menos.** Ahora **vuelve con** un enfoque algo más rolero, **gestión muy compleja** y amplias opciones on line.

Lo dijo Michael Robinson, ese comentarista deportivo con muñeco de guiñol e inconfundible acento británico, "la informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol". Más, tras la aparición del nuevo *PC Fútbol*, que se acaba de presentar en Madrid en un acto que contó con la presencia de sus máximos responsables.

Un juego esperado durante años por los buenos aficionados a la gestión deportiva llegará por fin a nuestros compatibles. Y cargado de novedades. El nuevo *PC Fútbol*, por ejemplo, se centrará más en el papel del entrenador e introducirá elementos propios de los juegos de rol, como la configuración de un personaje con puntos de habilidades incluidos y un modo carrera en que éste irá evolucionando y asumirá la realización de objetivos concretos.

El máximo responsable del proyecto, Marcos Jourón, nos explicó que la nueva versión del simulador "va a conservar la mecánica por todos conocida, pero ofrecerá una aproximación más exacta a lo difícil que resulta en la realidad entrenar un equipo de fútbol".

VUELVE UN CLÁSICO

Así pues, ya está más que confirmado. Habrá nuevo *PC Fútbol*, y en él trabaja gran parte del equipo que firmó los anteriores. Continúa así una historia interrumpida hace ya tres años, con el cierre de Dinamic Multimedia. Las temporadas 2002- 2003 y 2003- 2004 no han tenido su *PC Fútbol*, pero la próxima

PC FÚTBOL

vamos a reencontrarnos con la gestión deportiva de alto nivel y sello español.

Dinamic se había especializado en explotar la fiebre futbolera del españolito de a pie, de esos miles de aficionados anónimos que se van a la cama sin cenar si pierde su equipo y que pueden dedicar horas y horas a discutir si su Real Madrid, su Betis o su Algeciras deben jugar con dos medios centro o en rombo. Durante casi una década, *PC Fútbol* fue el rey del ocio informático de los españoles. Cada Navidad cumplía su cita con las tiendas, y una tras otra arrasaba y tenía a su inmensa parroquia pegada a la pantalla, haciendo al equipo de sus sueños aspirante a la Liga o campeón de Europa.

Tampoco faltaron los eternos debates sobre la calidad de las entregas que se iban sucediendo. Como todo fenómeno popular que se precie, *PC Fútbol* fue amado y odiado por los amantes del deporte rey. Año tras año, había quien protestaba por los errores



La táctica elegida se verá reflejada en los encuentros.

de programación que presentaba el juego, la pobreza de su simulador o la falta de una inteligencia artificial adecuada en los partidos visionados. Eso sí, las críticas (algunas de ellas muy fundamentadas) no evitaban que una legión de aspirantes a entrenador virtual hiciesen cola para ser de los primeros en comprarlo temporada tras temporada e incluso actualizasen equipos en los que rara vez instalaban juegos para poder disfrutar con todo detalle de la nueva entrega.

Todo esto acabó cuando Dinamic presentó un expediente de regulación de empleo el 25 de septiembre de 2001. Mucho ha llovido desde el cierre de los estudios madrileños, y muchos aficionados al fútbol de sofá han tenido tiempo de echarlo de menos, recordar con nostalgia sus excelencias y olvidar sus defectos. Parecía muy improbable que el juego volviese, con lo que una minoría de jugadores ya buscaba alternativas, tanto en los juegos de gestión deportiva de la competencia como en actualizaciones amateur. Por suerte, Gaelco (empresa editora y desarrolladora de videojuegos para recreativas) se puso en contacto con los antiguos desarrolladores del proyecto para sacarlo de nuevo a flote.

El objetivo inicial de la compañía, tal y como le explicaron a Marcos Jourón la primera vez que contactaron con él, era desarrollar un simulador de entrenador exclusivamente on line en torno al cual pudiese formarse una comunidad de usuarios. Jourón reaccionó con escepticismo: "Me pareció una fórmula con pocas perspectivas de éxito, y les dije que no quería formar parte de algo así". La siguiente propuesta de Gaelco ya le sonó bastante más atractiva: reunir al antiguo equipo de desarrollo de Dinamic y trabajar en un manager futbolístico de corte tradicional.



Los días de partido servirán para evaluar nuestros progresos.

ESTA VEZ SÍ, SE TRATA DEL HEREDERO DE LA ESTIRPE REAL


Con un menú, Camacho ya no sudaría tanto.

REINVENTANDO EL FÚTBOL

El juego iba a ser bautizado como *Professional Manager*, pero Planeta se ofreció a editarlo y compró los derechos del extinto *PC Fútbol*, tal y como quería Jourón: "Siempre creí que llevar ese nombre en la carátula era una garantía de éxito, y me alegro de que Planeta estuviese de acuerdo con mi punto de vista".

Así pues, se trata del legítimo heredero de la estirpe real. Pero será un príncipe algo rebelde. Se está queriendo poner especial hincapié en el modo entrenador del juego y se va a incluir un completo modo multijugador que puede convertirse en uno de sus grandes alicientes.

A diferencia de los juegos de Dinamic, éste no incluirá un simulador jugable. Según Jourón, "nunca fui muy partidario de incluir


El modelo del campo sin aplicar las texturas... ...y una vez aplicadas éstas.

este apartado, así que, por una vez, nos planteamos muy en serio que no tiene sentido dedicar tiempo y recursos a una opción que sólo nos reportó críticas en el pasado". Para compensar, van a introducirse nuevas opciones de interacción en el modo de visionado de los partidos, de forma que el jugador tenga realmente la sensación de que influye en lo que sus once muchachos virtuales hacen sobre el terreno de juego.

CON ANTECEDENTES

La prehistoria de *PC Fútbol* se remonta al año 92. Por aquel entonces, las compañías españolas sufrían para adaptarse a los nuevos formatos del ocio electrónico tras la fase de bonanza que supuso la época de las máquinas de 8 bits. Sólo Dinamic (rebautizada como Dinamic Multimedia) supo adaptarse a los nuevos tiempos. La compañía fundada por los hermanos Ruiz apostó por desarrollar pequeños productos Multimedia. Uno de ellos, el llamado *Simulador Profesional de Fútbol*, fue el predecesor directo de lo que hoy conocemos como *PC Fútbol*.

Dinamic Multimedia consiguió vender su juego a Jackson, una editora que apostó por distribuirlo en quioscos y grandes centros comerciales. El resultado fue prometedor y abrió una nueva vía de negocio a la que Dinamic se mantuvo fiel en los años que siguieron.

PC Fútbol empezó como tal en la temporada 93/94. Está versión ya incluía un mercado de fichajes, campeonato de Liga y los modos visionado, simulador o resultado para los partidos. Quizás sea ésta la versión que los aficionados recuerdan con más cariño. Hoy la conocemos como *PC Fútbol 2.0*. Las versiones 3.0 y 4.0 fueron bastante similares entre sí. La versión correspondiente a la temporada 95/96 se llegó a editar en CD-ROM, con la base de datos completa con todas sus fotografías e historia de los clubes. En estas versiones se incluyeron las competiciones internacionales y se añadieron las divisiones inferiores. A partir de la versión 4.0 se incluyó el denominado modo promanager. En él, el usuario debería empezar una carrera llevando las riendas de un club modesto y hacerlo crecer.

A partir de la temporada 96/97, con la versión 5.0, se introducen los gráficos 3D en el apartado de simulación de los partidos. Desde entonces, las modificaciones han tenido que ver con el modo de gestión, que se ha ido complicando. Se profundizó en aspectos económicos, se introdujeron las negociaciones con los jugadores para ficharlos, el entrenamiento se hizo más especifico y se incluyeron decenas de clubes y centenares de jugadores nuevos. La complejidad alcanzada en la última versión 00/01 (*PC Fútbol 2001*) era tal que las sensaciones

Entrevista a Marcos Jourón
"MEJORAR LO YA HECHO SIEMPRE ME HA MOTIVADO"



El último responsable de *PC Fútbol* en Dinamic Multimedia, Marcos Jourón, vuelve a ponerse al frente de un equipo de profesionales seleccionados para la ocasión. Con él estuvimos y nos descubrió el pasado y futuro del manager de fútbol por excelencia.

GAME LIVE: ¿Cuál dirías tú que fueron las claves del extraordinario éxito cosechado en su día por *PC Fútbol*?

MARCOS JOURÓN: Debió influir bastante que lo desarrollase una compañía española tan bien posicionada en el mercado como Dinamic. Y supongo que tuvo su importancia que ofreciese tantas opciones y tuviese continuidad durante una década.

GL: ¿Pudo influir el ritmo anual de actualizaciones en que alguna no fuese tan buena como se esperaba?

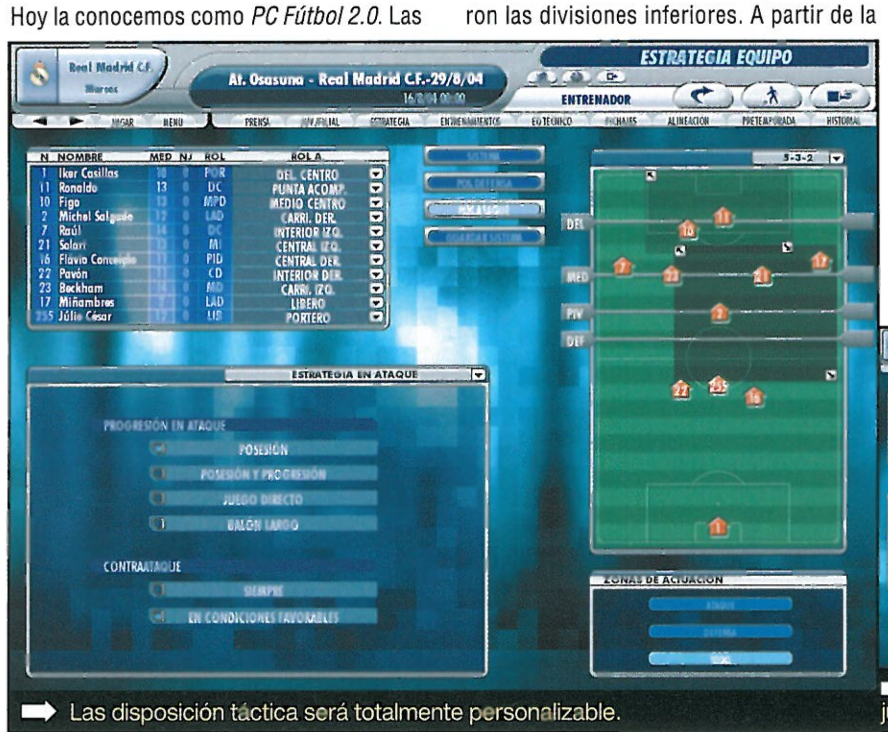
MJ: En fin, no es bueno trabajar con prisas y los milagros no existen. Algunos aspectos del juego eran mejorables, pero creo que como producto total era de un alto nivel.

GL: ¿Cómo se consigue la suficiente motivación para enfrentarse año tras año al mismo proyecto?

MJ: Es evidente que la rutina acaba quemando bastante a los profesionales, pero yo debo ser masoquista, porque me gusta lo que hago y sigo creyendo en que la perseverancia lleva al éxito. Además, mejorar lo ya hecho siempre me ha motivado.

GL: ¿Cómo afectaban las críticas y opiniones de los usuarios al planteamiento de futuras versiones del juego?

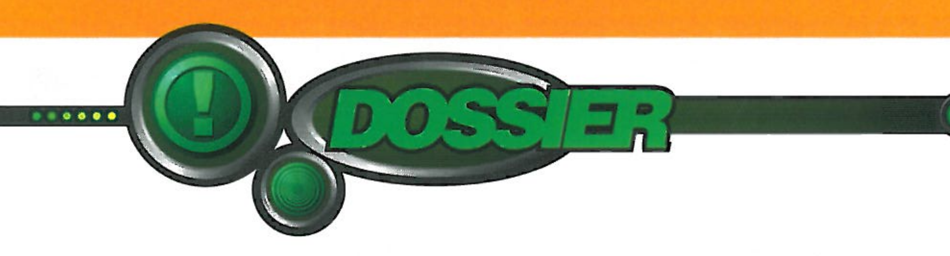
MJ: Los miles de cartas recibidas tras cada nueva edición eran nuestra guía principal a la hora de decidir cómo abordábamos la siguiente. Esta vez, hemos trabajado en silencio y basándonos en nuestra experiencia y nuestros propios criterios, aunque también hemos tenido muy en cuenta lo que ofrecen los otros manager que han ido saliendo al mercado en los últimos años.

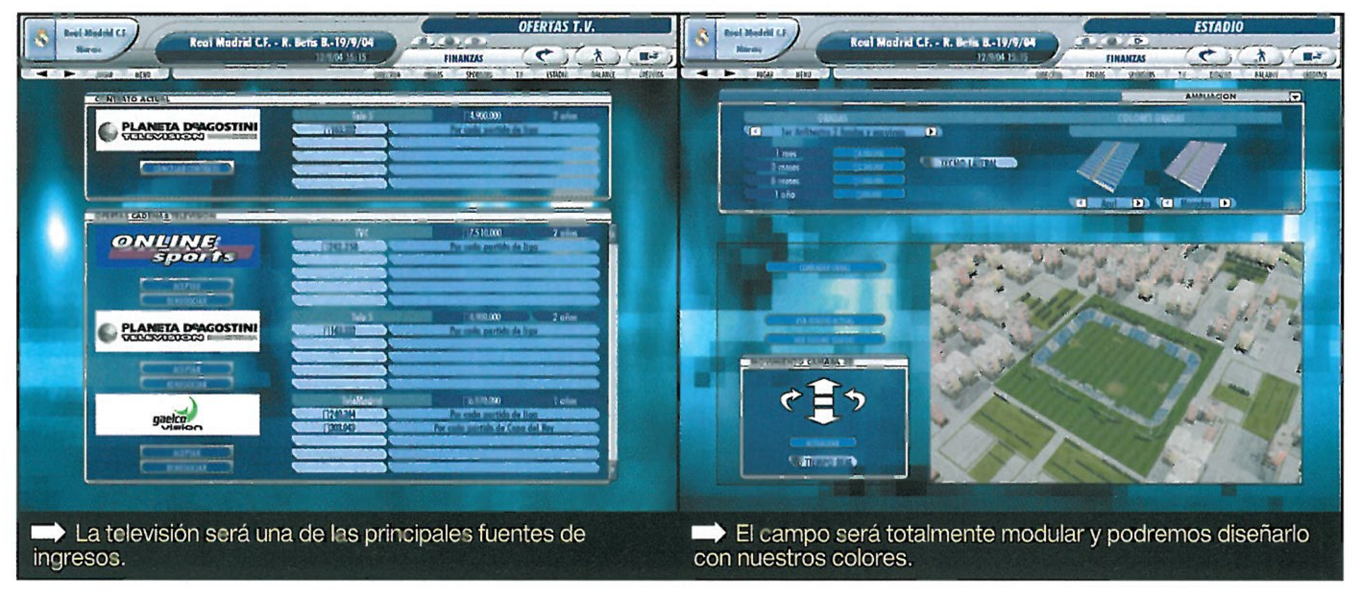


Las disposición táctica será totalmente personalizable.



Un sabio de esto dijo un día que se juega como se entrena...





La televisión será una de las principales fuentes de ingresos.

El campo será totalmente modular y podremos diseñarlo con nuestros colores.

trasmitidas por este juego se asemejaban más a las de cualquier *tycoon* que a las de un juego de gestión deportiva.

¿Cómo puede retomarse el diseño de un juego como éste? Marcos Jourón nos aclara que el concepto básico va a conservarse. Nos haremos cargo de un club y nuestro objetivo será llevarlo al éxito deportivo. Pero esta vez cobrará protagonismo un elemento poco desarrollado hasta ahora, la presión competitiva, institucional y mediática: "La presión y el nivel de exigencia no pueden ser idénticas en un equipo grande y en uno modesto, y eso queda ahora reflejado en el juego", aclara Jourón.

El nuevo *PC Fútbol* dará más herramientas para elaborar tácticas y planificar entrenamientos. Algunas de esas opciones son de una complejidad extraordinaria, sólo al alcance de verdaderos estudiosos del deporte rey. "Para mejorar nuestro conocimiento de los aspectos tácticos del fútbol", explica Jourón, "los miembros del equipo hicimos un cursillo con la entrenadora del Torrejón de Ardoz". Según comenta, ahora ya están en condiciones de entender incluso una charla táctica del mismísimo David Vidal.

Planificar bien una temporada diferencia a los buenos entrenadores.

ESPÍRITU ON LINE

Pese a contar con la licencia *PC Fútbol*, Gaelco no ha renunciado del todo a que el suyo sea un producto on line. En palabras de Jourón, se ha intentado que el juego ofrezca también algo así como un mundo persistente de manager deportivo. El él, tu avatar será el manager del equipo de fútbol que elijas.

Para empezar, deberás crearte un personaje jugador. Este personaje estará definido por unos puntos relacionados con aspectos deportivos. Para la creación de estos avatares, los jugares se someterán a un pequeño test de conocimientos futbolísticos que determinarán el valor de las diferentes habilidades que conforman cada personaje.

Estos puntos de habilidad influirán más tarde en los resultados que obtendrás de los jugadores en tu quehacer diario. En función de los resultados, tu avatar irá subiendo de nivel y podrá ir participando en diferentes ligas.



La afluencia de público supondrá una interesante inyección económica.



La IA de los jugadores es el gran reto de los programadores.



Además del campo modular, se incluirán algunos reales.

ADEMÁS DE COMPETICIONES PERSONALIZADAS, ESTÁ PREVISTA LA CREACIÓN DE ALGÚN TIPO DE LIGA OFICIAL

Está prevista la opción de que los jugadores puedan crear sus propias ligas y equipos. Los equipos se podrán configurar totalmente, creando sus escudos, equipamiento y los deportistas de su plantilla.

Los jugadores podrán crear sus propias ligas personalizadas y definir, por ejemplo, con qué frecuencia se jugará y a qué hora. Si participas en una liga con jornada semanal y se juega, por ejemplo, los jueves a las cinco de la tarde, llegado el momento, el encuentro se jugará tanto si el entrenador (tú) está presente como si no lo está. En caso de ausencia, su equipo será penalizado de alguna manera aún sin concretar (quizás en la moral de los jugadores). De esta manera, se crearán ligas tan dinámicas como los propios jugadores elijan y se evitará, en la medida de lo posible, los inconvenientes ocasionados por las ausencias de sus participantes.



La búsqueda del fichaje ideal será el cometido del secretario técnico.

Podremos dar órdenes a cada jugador de forma individualizada.

Además de todas estas ligas personalizables, se está estudiando la forma de incluir algún tipo de competición oficial. Estos campeonatos comenzarían con las normas ya preestablecidas e incluso puede que en algunos exista la posibilidad de otorgar premios a los ganadores.

LA ESENCIA DEL ESPECTÁCULO

En sus versiones anteriores, *PC Fútbol* siempre ha contado con una comunidad de seguidores muy fiel. Para muchos de ellos no existe ningún otro juego de gestión de manager que no sea *PC Fútbol*. Llegan a reconocer que quizás no haya sido el mejor de todos los que han pasado por sus manos, incluso destacan algunos de sus no demasiado infrecuentes errores de programación. Pero es su juego, y lo han esperado con impaciencia durante tres largos años. Se espera que toda esta comunidad se vuelque con el nuevo juego de Gaelco. Ya nos avanzaron que el juego se irá actualizando de forma automática por Internet para introducir los nuevos fichajes, cambios en la indumentaria oficial de los equipos o nuevos elementos para editar ligas.

Si la espera se te hace eterna, siempre puedes recurrir a actualizaciones de las versiones antiguas del manager (puedes encontrar algunas en www.pcfutbolsite.com, www.pcfutbolmania.tk o www.pcfutbol4ever.tk). Pero es bueno que sepas que la puesta al día del viejo mito te espera a la vuelta de la esquina, y que viene cargada de nuevo combustible lúdico.



ALGUNAS CURIOSIDADES

Algunos juegos llegan a unos niveles de detalle al introducir determinados elementos históricos que casi invitan a desempolvar la lupa y comprobar hasta qué punto son fieles a sus modelos reales.

EL ORIGEN
Dinamic, en pleno proceso de reestructuración, se convierte en Dinamic Multimedia y crea *Simulador Profesional de Fútbol*, distribuido por Jackson en 1992. Más bien se trataba de una extensa base de datos de la liga española, un programa para hacer quinielas y un simplón juego de fútbol similar al *Michel Futbol Master* de 8 bits.

LA SALIDA AL EXTERIOR
Dado el éxito conseguido en nuestras fronteras, Dinamic Multimedia probó fortuna con versiones adaptadas a las ligas de los demás países. En algunos de ellos, como en Italia, el juego funcionó realmente bien. Otro intento de exprimir la gallina de los huevos de oro fue dedicar una versión a la selección española.

EXPANSIONES
El baile de fichajes y los errores de programación hicieron que abundasen parches para actualizar muchas de las versiones. Estas expansiones obligaban a pasar por caja al jugador deseoso de estar lo más al día posible. En ocasiones Dinamic sacó recopilaciones anuales del juego con todas sus expansiones en una versión de lujo. Incluso en DVD.



Pasa otro año, llega **otra primavera**.
Y **a la orilla del Pacífico**, en la ciudad más fascinante y desquiciada del mundo, **organizan otra E3**.
Ya sabes, **la feria de las tres E** (de “electrónica”, “entretenimiento” y “exhibición”).
La cumbre virtual más grande del mundo, donde se reúnen juegos, creadores, hombres de negocios y prensa.
Y **donde**, claro, **hay que estar**.

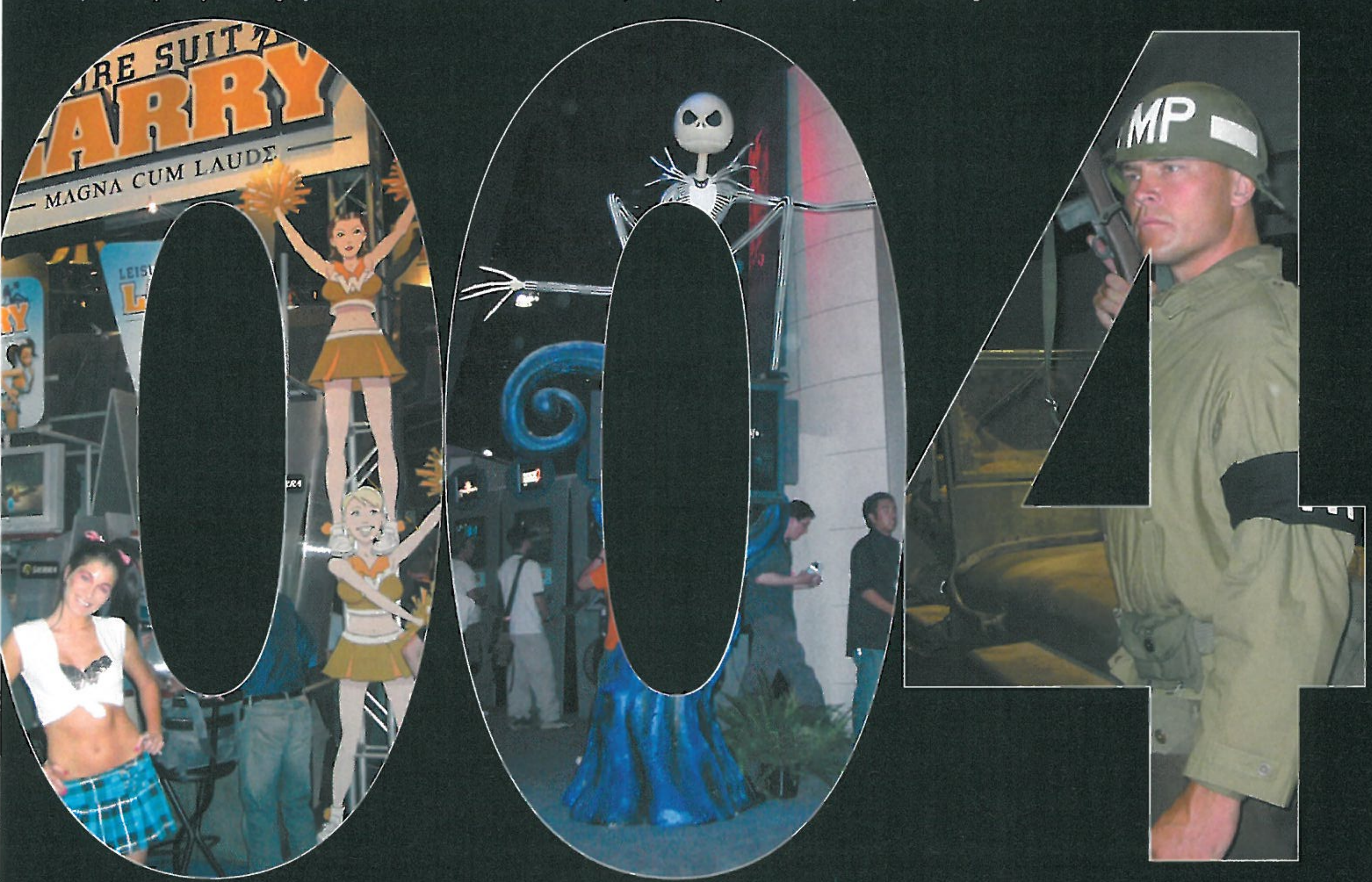


Nueva cita con el futuro

Este año, una dupla de lujo nos ha representado en la capital mundial de los juegos de PC. Navarrete y Ripoll. El supremo, el veterano, y el debutante. Autoridad y sangre fresca. Juntos, de la mano, como en la canción, se embarcaron en un vuelo intercontinental de esos que se sabe cómo empiezan pero no cómo acaban. Y aterrizaron en la meca de los jugones, a tiro de piedra de donde Julia Roberts hizo realidad su sueño, Shaquille O'Neal destroza aros y estadísticas y Hugh Grant perdió la flema y la dignidad.

Tiempo habrá para que te expliquemos la cantidad de campos de fútbol (americano, por supuesto) que abarcaba el recinto ferial, que el reportaje es largo y la información que vamos a ofrecerte es mucha. Para ir abriendo boca, diremos que los que auguraban al PC una rápida decadencia como plataforma para jugar ya llevan varias temporadas tragándose sus palabras. Las cifras son elocuentes: más de un tercio largo de los juegos exhibidos han sido de PC, y entre ellos estaban algunos de los que motivaron colas más largas y acumularon elogios y galardones de crítica y público. Entre los que más hicieron notar su presencia, la demo tecnológica de *Unreal 3* (¡menudo motor!), que promete un futuro espléndido y sin duda nos robó el corazón, y sospechosos habituales como *Half-Life 2*, *Medal of Honor: Pacific Assault*, *Doom 3*, *Los Sims 2* o *Prince of Persia 2*. Sí, muchos ya huelen a viejo conocido y difícilmente van a sorprender a nadie. Pero en la E3 cobraron cuerpo, cada uno a su manera y en su estado particular de desarrollo. Ahora los conocemos mucho mejor que hace una quincena, y lo que podemos contarte de ellos ya casi lleva el sello de lo definitivo. Entre los nuevos nombres con los que ya deberías empezar a familiarizarte, *Pariah*, *STALKER*, *Fahrenheit* o *Pacific Fighters*. Todos ellos dejaron a su paso buen sabor de boca y la promesa de un futuro (inminente) todavía mejor.

En fin, sin más preámbulos, te esperan más de 30 páginas de reportaje especial y un centenar largo de títulos. Ponte las bermudas y las gafas de sol y disfruta con nosotros de Los Ángeles.



en la meca de los juegos



SPLINTER CELL 3

LA SECUELA NECESARIA

DESARROLLADOR: UBISOFT | DISPONIBLE: NOVIEMBRE

Splinter Cell 3 surgió de entre las sombras, como debe ser. Pocos esperaban ver una versión tan avanzada del juego en la E3. Seis vídeos bastaron para despejar dudas sobre la orientación del nuevo proyecto. Lo tenían claro: renovarse o envejecer. Y se han renovado como suele hacerse en estos casos, empezando la casa no por el tejado sino por la fachada. El nuevo motor gráfico convierte a Sam Fisher en más persona que personaje. Sobrado de polígonos, adquiere por primera vez un rostro humano y expresivo.

Los escenarios, a su vez, mejoran exponencialmente la calidad de sus texturas, las sombras se multiplican y con ellas la intensidad de un juego en el que son fundamentales. Y esto es sólo el principio. Vídeo a vídeo, revelación a revelación, toda la prensa salivaba. Lo que se vio no era una expansión camuflada sino una secuela de verdad.

EL QUE APAGA LA LUZ

Del eslogan "nuevas armas, enemigos y movimientos" que toda continuación garantiza, *Splinter Cell 3* ofrece ración doble. El cuchillo dejará de ser atrezzo para convertirse en inventario. Funcionará no sólo como arma útil para la lucha cuerpo a cuerpo, también para rasgar cortinas y sorprender a quien se encuentre tras ellas. A unos enemigos cuyos cuerpos podrán lanzarse al mar desde un acantilado o bien ser utilizados como escudos en mitad de un tiroteo. La acción será definitivamente compañía del sigilo, como pudo verse en un vídeo en el que Sam se enfrentaba a una decena de guardias por culpa de la única luz que él no puede apagar: la del Sol.

Una muy buena noticia es que Sam se vuelve más ágil con la edad. Ahora será capaz de agarrar a los enemigos colgado de una barra, desde arriba, sorprendiendo mientras pueda. Así se vio en una secuencia en la que se deshacía de un pobre fregón que, eso sí, anticipaba su llegada al ver el reflejo del espía en el suelo. Ejemplo perfecto para demostrar que la nueva IA de los enemigos abandona sus acartonados parámetros.

El diseño de niveles también se remodela. Atrás queda una desesperante linealidad: llegó el momento de unos escenarios con rutas alternativas que ofrecerán al jugador la



El sigilo y la sorpresa seguirán siendo la mejor arma de Sam.

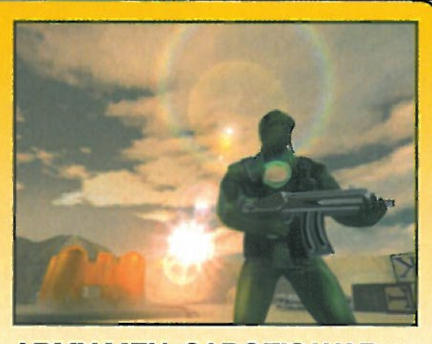
Sam prefiere las alturas a andar como el común de los mortales.



ADVENT RISING

Enemigos sacados de *Halo*, escenarios de *Outcast* y un guión del prestigioso Orson Scott Card.

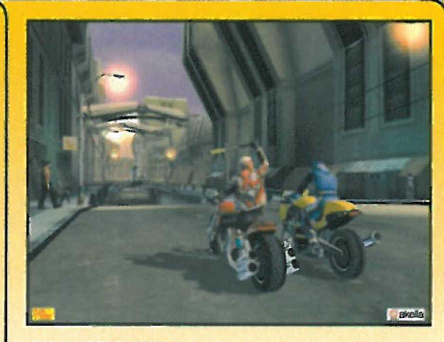
DESARROLLADOR: GLYPHX GAMES
DISPONIBLE: NOVIEMBRE



ARMY MEN: SARGE'S WAR

Pocas pretensiones para el viaje de los soldados de plástico a la acción en tercera persona.

DESARROL.: GLOBALSTAR SOFTWARE
DISPONIBLE: FINALES 2004



AXL RAGE

Persecuciones en moto y combates estilo *Double Dragon* en una ciudad postapocalíptica.

DESARROLLADOR: 1C
DISPONIBLE: POR DETERMINAR



El detalle de los enemigos es asombroso.

Fisher podrá sorprender al enemigo apareciendo desde abajo.

posibilidad de redimirse de algún error de cálculo sin necesidad de volver a empezar.

JUEGO DE ESPÍAS

Semejante desembarco de novedades no podía centrase únicamente en el apartado de un jugador, y así fue. El vídeo final iba destinado a la modalidad de juego cooperativo en el que dos espías deberán colaborar para subir por la fachada de un edificio sin ser descubiertos o apoyarse el uno en el otro para alcanzar alturas inaccesibles por uno solo. A poco que los niveles sean complejos y los enemigos no desentonen, la experiencia multijugador de *Splinter Cell 3* apunta las mismas formas revolucionarias que tuvo en su día *Battlefield 1942*.

> LA EXPERIENCIA MULTIJUADOR APUNTA LAS MISMAS FORMAS REVOLUCIONARIAS QUE TUVO BATTLEFIELD 1942

Pero todas estas revelaciones extáticas tuvieron un freno inesperado. Al finalizar la presentación del juego los diseñadores no aceptaron pregunta alguna. Muchos nos hicimos unas cuantas: ¿conseguirá *Splinter Cell 3* un sistema de física de objetos similar al de *Far Cry* o seguirán las sillas pegadas al suelo? ¿Tendrá un argumento más sólido que el de anteriores entregas? Nubes varias que no rebajan la expectación,más bien la ponen en cuarentena.

¿QUIÉN DA MÁS GUERRA?

La acción es la chica guapa, con la que todos quieren bailar, la que nunca acaba sola. El principal motor de la industria de los videojuegos. Centro, periferia, todo en una feria donde las novedades fueron pocas pero de la que pudieron sacarse dos conclusiones: los grandes nombres están, ahora sí, a meses vista de lanzamiento y los juegos bélicos se confirman como el subgénero con más aceptación. Se vieron de cualquier guerra, de buenos y malos. Cada mañana en el metro, de camino a la E3, echábamos un vistazo al monumental *Los Angeles Times*. Portada y tres docenas de páginas para cubrir las torturas a soldados iraquíes, el atentado del día en Bagdad y alguna que otra declaración institucional. Al leerlo, el asco podía a la lástima. Pero todo este mundo real dejaba de existir entre el nunca jamás de edificios que formaban la feria angelina. Frente a la puerta principal, un helicóptero publicitando *America's Army*, subiendo las escaleras un jeep para *Ghost Recon 2*, cuartelillo para *Brothers in Arms* y ración doble de selva postiza con *Men of Valor* y *Shellshock Nam'67*.

Pero el festival de lo frívolo no estaría completo sin la presencia de militares retirados, presentadores ocasionales de títulos que calificaban como las experiencias más reales vistas nunca en PC alguno. Sí, tal vez por gráficos, escenarios o IA esos juegos podrían quedar emparentados con las imágenes de películas o telediarios, y algunos prometen ser excelentes. Pero a veces nos daba por reflexionar sobre su poco oportuna apuesta por que la guerra y la muerte sean la mayor de las aventuras.





BET ON SOLDIERS

Una sucesión de gráficos alucinantes para otro juego futurista de acción convencional.

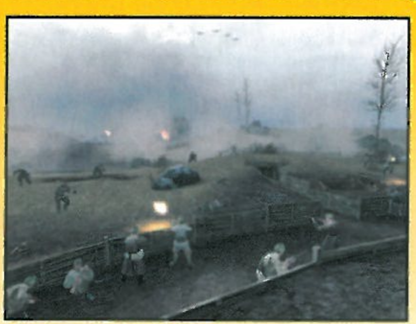
- DESARROLLADOR: KYLOTON
- DISPONIBLE: 2005



BLOODRAYNE 2

Movimientos estilo *Prince of Persia* para una vampiresa generosa en polígonos.

- DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY
- DISPONIBLE: OCTUBRE



CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Sus creadores nos suben a bordo de un B17 e incorporan un modo multijugador.

- DESARROLLADOR: GRAY MATTER
- DISPONIBLE: FINALES 2004

Medal of Honor PACIFIC ASSAULT

¿EL JUEGO DE GUERRA DEFINITIVO?

DESARROLLADOR: EA LA | DISPONIBLE: OCTUBRE

Allied Assault era una atracción de feria tipo tren del terror. El primer trayecto sorprendía porque sus trucos, al no esperártelos, funcionaban. Pero a la que repetías, esos aviones que se estrellaban una y otra vez en la misma pradera, o ese soldado que no se cansaba de pisar la mina, hacían que la magia se evaporara a ritmo de olla exprés.

Se acabó. *Pacific Assault* cambia de atracción, la suya es una montaña rusa en la que el jugador nunca se cansará de subir. Nuevo motor gráfico, nueva IA, nuevo diseño de escenarios. Este *Medal of Honor*, más que un soplo de aire fresco para una franquicia agotada, es un inmenso balón de oxígeno, su punto y aparte.

POSTALES DESDE LAS TRINCHERAS

En la feria, junto a los vídeos de rigor, se pudieron degustar dos demos diferentes. Por si teníamos cualquier duda allí estaba el productor del juego, Rick Giolito, para contestar todas las preguntas con su mejor sonrisa de vendedor de coches.

Pacific Assault será un juego bélico con menos sangre que una película de Disney. En su lugar, eso sí, contaremos con unos alucinantes efectos de desenfoque al disparar desde una ametralladora de tierra a los cazas



La IA de tu escuadra hará que no eches en falta un modo cooperativo.

japoneses y otros de distorsión (estilo *Far Cry*) para cuando estemos al borde de la muerte, tendidos en la tierra, esperando que venga el médico de nuestra escuadra para salvarnos antes de que llegue algún nipón. Y es que en *Pacific Assault* ya puedes ir olvidándote de los botiquines o cargamentos de munición esparcidos en plan huevos de Pascua por un bosque cualquiera. Aquí te curan los médicos, y te da balas tu equipo. Si se han cargado a tu médico y el único del equipo eres tú, entonces ya puedes ir pensando en qué vas a decirle a San Pedro.

CAMINO A LA GLORIA

Primer paso, unos escenarios inmensos en los que por fin podremos conducir tanques, jeeps y (se rumorea) lanchas. Siguiente, una



Explosiones creíbles, gentileza de un motor de física nuevo.

Los japoneses no dudarán en buscar el cuerpo a cuerpo.

física de objetos que no sólo sirve para hacer rodar barriles, sino que permite a las balas atravesar superficies como la madera, el cristal o algunas láminas de metal. Tercero y casi definitivo, la nueva IA. En especial la de tu escuadrón. Sigues sin poder darles órdenes, pues el juego perdería su componente de acción frenética, pero su comportamiento será mucho más coherente. Los soldados



CATWOMAN

Gráficos de saldo para una nada inspirada adaptación de una película aún menos prometedora.

DESARROLLADOR: EA GAMES
DISPONIBLE: AGOSTO



COLD WAR

Un *Splinter Cell* ubicado en la oscura URSS de la Guerra Fría y con toques de estrategia.

DESARROL.: MINDWARE STUDIOS
DISPONIBLE: FINAL DE AÑO



CONFLICT VIETNAM

Nuevos escenarios, más colores y mismos argumentos para una serie que necesita renovarse.

DESARROLLADOR: SCI ENTERTAIMENT
DISPONIBLE: OCTUBRE



Las trincheras son el mejor lugar para curar heridas y verlas venir.



Podrás derribar aviones cual Cubba Godding Jr. en *Pearl Harbor*.

EL SISTEMA DE DIÁLOGOS ES MÁS PARECIDO AL DE UN JUEGO DEPORTIVO QUE AL DE UN TÍTULO DE ACCIÓN

ganarán experiencia a medida que superen misiones contigo. Si mueren, llegarán unos reemplazos con menos puntería y más propensos a cometer alguna locura. Además, todos reaccionarán ante tus movimientos, rodeándote si estás herido o avanzando hacia posiciones enemigas si ven que te quedas rezagado. También podrás solicitar ayuda terrestre y ataques aéreos si te ves en apuros. Pero olvídate de pilotar aviones. El aire lo dejamos para la tercera parte.

La cereza de semejante pastel la pone un sistema de diálogos más similar a los comentarios de un juego deportivo que al de cualquier otro título de acción. En *Pacific Assault*, tanto enemigos como aliados irán variando sus frases según el desarrollo de unos combates nada previsibles.

Ya sólo queda esperar hasta octubre y confiar en que esas 25 fases para un jugador y nueve mapas online apuntalen las esperanzas. ¿El juego de guerra definitivo? Quizás.

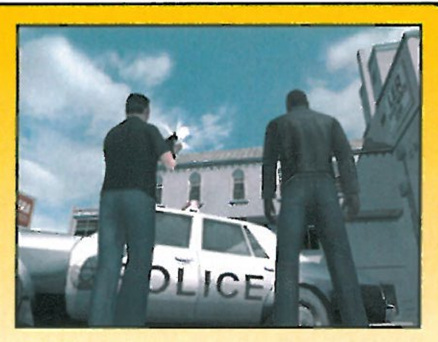
OS ESPERAMOS



El puesto de helados más grande jamás creado, así podría considerarse la E3. De lima, nueces o menta. Tantos sabores para elegir puede terminar por quitarte el apetito. Claro que la oferta se reduce si eres de los que no tienen consola, porque te tocará mirar de reojo a esas "exclusivas" de nueva generación que tal vez (o tal vez no) se acaben convirtiendo un día a PC. Por fortuna, estos últimos años, la palabra exclusividad ha ido rebajando su peso del mismo modo que las conversiones mejoraban su rostro título a título. Toca ser optimistas y pensar que al menos cinco de los grandes nombres que se vieron en Los Ángeles, más temprano que tarde, terminarán acomodándose en nuestros discos duros.

Salivemos con tres secuelas ilustres: Metal *Gear Solid 3: Snake Eater*, *Halo 2* y *GTA: San Andreas* que ofrecieron respectivos viajes por la jungla en plena Guerra Fría, una Tierra llena de alienígenas y un San Francisco plagado de raperos.

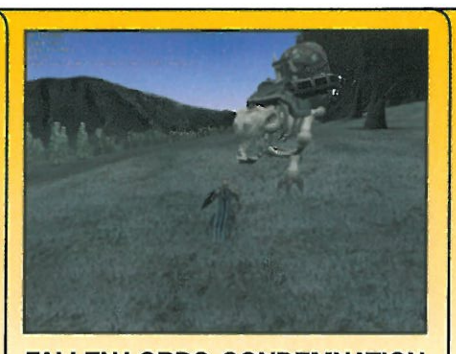
Tres gigantes cuya sombra no ocultó la llegada de los nuevos títulos de BioWare y Peter Molyneux. Los primeros presentaron *Jade Empire*, un gran paso adelante respecto a *KOTOR*. Combates en tiempo real ubicados en un Japón medieval lleno de magos y espíritus malignos. ¿Otro 9,5? Quizás esa nota se la lleve *Fable*, ópera prima de Lionhead y proyecto personalísimo de su alma máter (Molyneux) que, en su búsqueda del cóctel imposible, junta en el tubo de ensayo *Los sims* con el rol fantástico más convencional. Cinco joyas que algún día serán analizadas por la revista, cuando el muro de las exclusivas retroceda.



DRIV3R

Una dosis de carreras espectaculares y tiroteos en tercera persona deficientes. *GTA* visto de lejos.

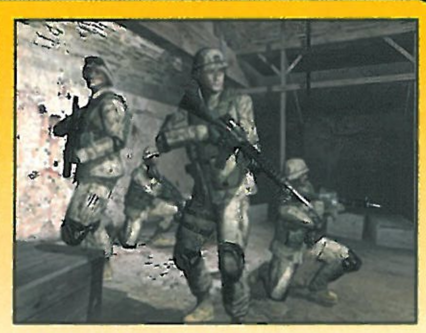
- DESARROLLADOR: REFLECTIONS
- DISPONIBLE: DICIEMBRE



FALLEN LORDS: CONDEMNATION

Excelente motor gráfico para un juego mitad acción mitad épica de *El señor de los anillos*.

- DESARROLLADOR: NOVARAMA
- DISPONIBLE: MAYO 2005



CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Acción táctica utilizada como entrenamiento para las tropas especiales norteamericanas.

- DESARROLLADOR: ATOMIC GAMES
- DISPONIBLE: FINALES 2004

UNREAL 3

BIENVENIDOS AL MAÑANA

DESARROLLADOR: EPIC | DISPONIBLE: 2005

Como uno de esos personajes de película fantástica que estando bien despiertos sufren una visión, un flash revelador de acontecimientos futuros, así nos sentimos los privilegiados que pudimos sentarnos en la pequeña habitación dispuesta por nVidia para que la gente de Epic nos enseñase las bondades de su nuevo motor gráfico: Unreal Engine 3. Aunque por calidad pareciesen secuencias previamente renderizadas, lo que pudo verse fueron diez minutos de imágenes generadas en tiempo real que dejaron las cosas claras: esta demo tecnológica estuvo entre lo mejor de la E3.

EN TODOS LOS FRENTES

Para no aburrir con especificaciones técnicas, lo mejor será explicar cómo van a traducirse ante nuestros ojos esa nueva paleta de colores de 64 bits, las sombras dinámicas avanzadas o la nueva iluminación por píxel.

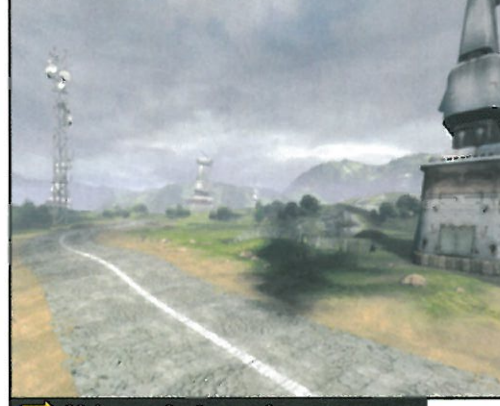
Imagínate un escenario barroco, un decorado que es mitad *Blade Runner* mitad casa de Lucía Bosé. Decenas de columnas que no paran de vomitar adornos. En el centro, una fuente inmensa de luz que sirve para que todos los pequeños detalles del escenario proyecten sus sombras correspondientes generando una sensación de relieve que los acerca a medio palmo de nuestra realidad. Y no, no se trata de algo que creas haber visto en *Far Cry* o *Doom 3*, ni mucho menos. Ni uno ni otro pueden conseguir tampoco que una luz de colores proyecte no sólo sombras sobre el personaje sino sobre la pared del fondo, una pared en la que, faltaría más, el propio personaje tiene su proyección.


Colocón de colores para un monstruo poco acostumbrado a ellos.

Además, uno de los vídeos demostró que en *Unreal 3* habrá lugar para unos efectos físicos similares a los de películas de acción como el último Terminator. Otra secuencia enseñaba un nuevo sistema de IA en el que se prima el trabajo por equipos y un editor de niveles mucho más intuitivo que el actual UnrealEd.

Tras los aplausos, en el aire quedó una sola cuestión: ¿será capaz Epic de diseñar un juego a la altura de semejante herramienta gráfica?


Si nos ponemos a contar polígonos, no acabamos en diez años.


Nubes y viento que hacen que varíen las sombras de los objetos.

ACCIÓN

FULL SPECTRUM WARRIOR

A caballo de la acción y la estrategia, el juego te pondrá al mando de ocho soldados distribuidos en dos grupos. Podrás alternar entre uno y otro para dirigir sus acciones y coordinarlos, pero también será conveniente tomar el control directo de cualquiera de tus soldados con una vista en tercera persona para, por ejemplo, indicarle dónde quieres que dispare. Las misiones se desarrollarán en entornos urbanos de un futuro próximo. Su aspecto gráfico no genera dudas y tanto el sistema de órdenes como el de cámaras parece que funcionan a la perfección.Apostar por él no entraña ningún riesgo.



- DESARROLLADOR.: PANDEMIC STUDIOS
- DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



GHOST RECON 2

Secuela que apunta a paso en falso al cambiar la acción táctica por una más visceral y previsible.

- DESARROLLADOR: REDSTORM
- DISPONIBLE: NOVIEMBRE

DOOM 3

¿ESTA VEZ SÍ?

DESARROLLADOR: ID SOFTWARE

DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Empezar a cavar la tumba de alguien que ni siquiera ha nacido puede parecer bastante osado, pero en la prensa del videojuego es algo natural. Un poco de respeto, señores. Aunque las condiciones en las que se presentó *Doom 3* en la feria no fuesen ideales, pues sólo se pudo jugar a la versión de Xbox y en una sala enorme llena de gente, luz y ruido, todos deberían recordar quién lo está desarrollando y esperar a jugarlo una y mil veces antes de mandarlo a dos metros bajo tierra.

FANTASMAS EN MARTE

Herméticos y poco dados a la humareda, Carmack y los suyos se limitaron a despejar algunos interrogantes. Por ejemplo, no habrá modalidad cooperativa. ¿Motivo? El *Doom 3* que instalaremos será una experiencia para degustar en solitario, los monstruos han sido programados para que se fijen en un solo jugador. Modificarlos es alterar el espíritu del juego, el de un *Solo ante el peligro* con escenarios extremadamente interactivos que se prolongará a lo largo de 12 horas y para el que contaremos con la gran mayoría de las armas aparecidas en los títulos anteriores de la serie.

Con las dudas resueltas, toca poner las expectativas en alto, pues el remake del juego que todo lo cambió está a punto de llegar. Y con él, un nuevo concepto de partida en el que la oscuridad pasa de ser tu habitual aliada a tu más temible enemiga.

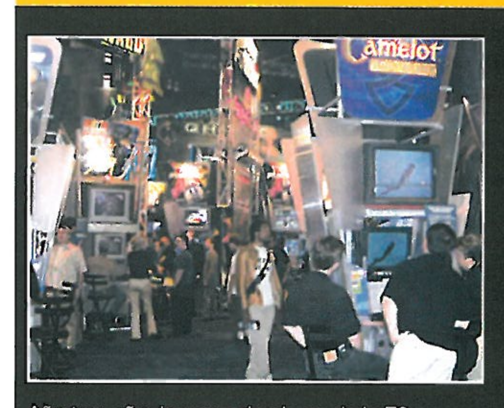


Por supuesto, puedes esperar monstruos originales marca de la casa.



No esperes grandes alardes en la IA de los enemigos.

CIFRAS Y LETRAS



Año tras año, los organizadores de la E3 se encargan de facilitarnos datos y estadísticas para cuantificar el éxito del evento. Esta décima edición no iba a ser diferente. Cualquiera que pretenda hacerse un hueco en el sector debe peregrinar a Los Ángeles. Por ello, no es extraño que más de 400 compañías se repartieran los casi 50.000 m² disponibles de exposición para presentar sus productos. Ni tampoco que más de 65.000 personas de 87 nacionalidades distintas nos congregáramos en el Convention Center de la ciudad californiana. Según la organización, se pudieron ver cerca de 5.000 juegos. Probablemente fueron bastantes menos, pero aunque reduzcamos algo esa cifra, el dato sigue siendo espectacular. Mal que les pese a los que insisten en la crisis de los juegos de ordenador, un tercio de los productos estaban destinados a esta plataforma, sólo un 10% menos de los programados para consolas domésticas. Y es que en los últimos años la E3 se ha consolidado como la muestra más importante del mundo en lo que respecta a juegos de PC.

En cuanto a géneros, los datos hechos públicos agrupan algunos de ellos, aunque siguen siendo reveladores: una cuarta parte de los títulos eran de acción y/o aventuras, que se están convirtiendo en las grandes apuestas de las compañías. El resto se queda a bastante distancia: la suma de los juegos de deportes y carreras supusieron algo más del 10%; los de rol, el 7%, y los simuladores se quedaron por debajo del 4%. En definitiva, que la E3 va bien.



JOINT OPERATIONS

Un *UT 2004* ambientado en la actualidad. Guerra por tierra, mar y aire para hasta 100 jugadores.

DESARROLLADOR: NOVALOGIC
DISPONIBLE: JULIO



MEN OF VALOR

Los creadores de *Allied Assault* también visitan Vietnam. Y de la mano del motor gráfico de *UT2004*.

DESARROLLADOR: 2015 INC.
DISPONIBLE: OCTUBRE



MIDWAY

Acción aérea de vieja escuela con gráficos de penúltima generación. Necesita mejorar.

DESARROLLADOR: MITHIS
DISPONIBLE: FEBRERO 2005

HALF-LIFE 2

EL DÍA DEL JUICIO SE ACERCA

DESARROLLADOR: VALVE | DISPONIBLE: OCTUBRE


Todos los edificios podrán ser echados abajo.


La arena levantada por las hélices es un pequeño gran detalle.

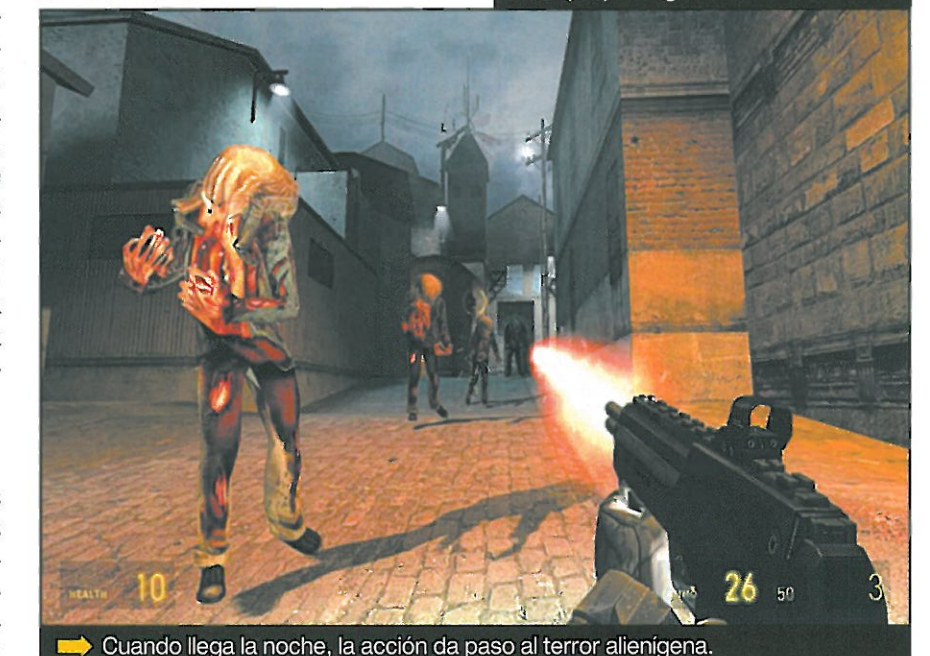
Aunque parezca mentira, hubo colas y empujones entre periodistas y gerifaltes de la industria para ser testigos de las presentaciones a puerta cerrada de los dos vídeos de *Half-Life 2*. Sí, vídeos. El juego de los juegos, la historia más grande jamás contada tampoco se pudo jugar en Los Ángeles. Es más, tras las proyecciones no se aceptaron preguntas.

Superada la decepción inicial, lo que queda son quince minutos gloriosos que pueden restaurar alguna que otra ilusión deteriorada. Lo primero que se vio fue el inicio del juego: la llegada en tren a Ciudad 17, una Praga mitad Orwell mitad *La guerra de los mundos*. Homenaje al primer *Half-Life* y momento de calma antes de una tormenta de acción cuyos principales relámpagos fueron un espectacular viaje a bordo de una lancha futurista, o el descubrimiento de un rifle que desintegra a los enemigos, y los nuevos usos para el arma gravitatoria, que será imprescindible para librarnos de unas engorrosas esferas.

BUENAS VIBRACIONES

También hicieron su presentación oficial dos nuevos personajes: el Padre Grigory, que nos acompañará por un valle plagado de rapidísimos zombis, y el Doctor Mossman, colaborador de Eli Vance, aquel científico que apareciera en los vídeos del año pasado. Todos lucen el fabuloso sistema de animación facial de *HL2*, uno de sus hechos diferenciales frente a competidores como *Far Cry* o *Doom 3*.

Antes de que se encendieran las luces, llegó la sorpresa del día: un vídeo de *Counter Strike*. El viejo rey del juego en Internet se aplica un lifting gentileza del nuevo motor gráfico. Como se supone que su lanzamiento va a ser simultáneo al de *HL2*, sólo queda responder a la pregunta de las preguntas, ¿cuándo será eso?


Cuando llega la noche, la acción da paso al terror alienígena.

ACCIÓN

SHELLSHOCK: NAM'67

Tercera y primera persona para un juego que nos recuerda que la guerra es sucia y desagradable.

DESARROLLADOR: GUERRILLA
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

SNOWBLIND

Los padres de Kain sorprendieron con un título de acción futurista, estética cyberpunk y en primera persona. Han creado un motor gráfico de nuevo cuño para un juego que garantiza diversión gracias a unos poderes que te permitirán, entre otras cosas, ralentizar el combate hasta el punto de atrapar una granada en el aire y devolvérsela a quien te la lanzó. O unos enemigos que huyen de su compañero si ven que el pobre lleva una mina pegada al pecho. A esta oferta, hay que sumarle unas armas que suben de nivel, la posibilidad de conducir vehículos y unos edificios que se vienen abajo a los tres cohetes que les alcancen.



DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
DISPONIBLE: 2005

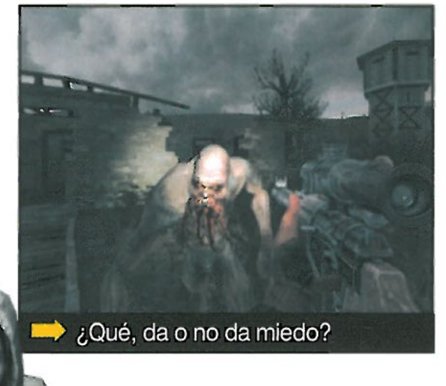
S.T.A.L.K.E.R. Shadows of Chernobyl

LA ATMÓSFERA NO LO ES TODO

DESARROLLADOR: GSC GAMEWORLD DISPONIBLE: OCTUBRE

El de GSC podría ser uno de esos juegos devorados por su propia ambición, aunque aún es pronto para valorarlo. En todo caso, el aplauso para sus virtudes técnicas está asegurado.

En la E3, se disfrutó de una demo multijugador y un vídeo explicativo de las bondades para la campaña en solitario, una doble ración de *STALKER* que dejó muchas conclusiones. Ambientado en el año 2010, el juego tendrá una estructura nada lineal ya que podrás recorrer cuando quieras las 18 zonas de la central nuclear rusa en las que se divide el inmenso mapeado del juego y utilizar para ello seis vehículos diferentes.



¿Qué, da o no da miedo?



ENTRE BESTIAS

Tus misiones se las darán también a otros cazadores como tú. Unos te ayudarán, otros te querrán quitar del camino. Pero los peores obstáculos para completarlas vendrán dados por la previsible ración de mutaciones radioactivas y los no tan previsibles pequeños tornados, que te afectarán tanto a ti como a tus oponentes y que sólo podrás detectar con un medidor de tu HUD.

Como buen juego de naturaleza abierta, en *STALKER*, a las dos horas de partida, el día dará paso a la noche y lo que hasta entonces era un buen juego de acción se convierte en la experiencia más terrorífica vista en años en ficción alguna. Tu linterna se queda sin baterías, el coche no arranca y estás en mitad de un bosque por el que pasean monstruos que aún no te han visto. ¿Lo imaginas?

UNA MIRADA NOSTÁLGICA



Los orígenes de la industria del ocio electrónico también tuvieron su rincón de gloria en la feria. La E3 cumplía diez años, así que, para celebrarlo, se decidió organizar una exposición con antiguas recreativas, consolas y, por supuesto, los precursores del PC. Lo mejor de todo es que no sólo se podía mirar, sino también jugar.

Allí estaban el Apple II y el Commodore 64 para mostrar a los que no los conocieron de dónde vienen los actuales ordenadores. También se exhibieron consolas como la Atari 2600, la Intellivision o la Colecovision. Y junto a ellas, más de 30 recreativas clásicas con juegos como *Donkey Kong*, *Ms. Pac-Man* o *Tempest*. No era fácil encontrar una máquina libre fueras a la hora que fueras. En parte por la nostalgia y en parte... porque eran gratis.

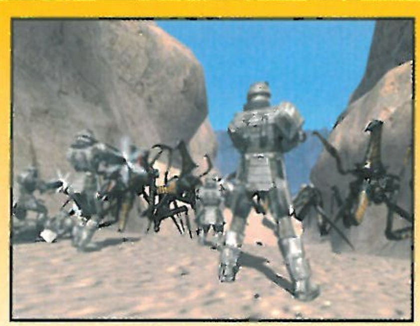
Este recorrido por la oferta de ocio electrónico de los 80 sirvió a muchos para recordar viejos tiempos. Pero, debido a la juventud de la mayoría de asistentes, pocos podían asociar sus vivencias a los ejemplares más antiguos, como una réplica del prototipo que dio lugar al Magnavox Odyssey, el primer sistema de videojuegos doméstico, o las míticas máquinas de *Pong* y *Computer Space*, que en su momento hicieron rico a Nolan Bushnell. El sueño de este pionero de los videojuegos le llevó a fundar Atari en 1972 y romper todos los esquemas del entretenimiento con *Pong*. Tan sólo cuatro años más tarde se deshacía de la compañía a cambio de 28 millones de dólares. No es de extrañar que casi 30 años después la industria del videojuego mueva más dinero que la del cine.



SPIDERMAN 2

Spiderman se pasea por Manhattan utilizando a su libre albedrío la exitosa fórmula de *GTA*.

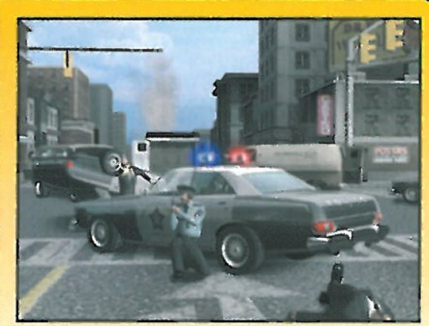
DESARROLLADOR: ACTIVISION
DISPONIBLE: JUNIO



STARSHIP TROOPERS

La adaptación oficial de la película de Verhoeven promete acción visceral y violencia a mansalva.

DESARROLLADOR: STANGELITE STUDIO
DISPONIBLE: 2005



STARSKY Y HUTCH 2

Los detectives setenteros se bajan del coche para emular a sus colegas de *Driv3r*.

DESARROLLADOR: MIND EYES
DISPONIBLE: FINALES 2004

BATTLEFIELD 2

EL REY SE PONE AL DÍA

DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS | DISPONIBLE: ABRIL 2005

En una industria que devora sus éxitos a la velocidad de PacMan no cabe la posibilidad de acomodarse en el sofá y vivir de rentas o expansiones. Así lo han entendido en Digital Illusions, de ahí que este *Battlefield 2* sea un borrón y cuenta nueva de dimensiones considerables, con motor gráfico creado para la ocasión y cambio de escenario histórico. Ahora, las guerras que se fueron dan paso a unas que quizás nunca llegarán.

Sus combatientes: Estados Unidos, China y una coalición de Oriente Medio. Cada uno con su propio arsenal y una colección de vehículos que alcanzará la treintena, aunque algunos de ellos variarán sus funciones dependiendo de quién los conduzca. Un médico será capaz de convertir un camión en un hospital ambulante, mientras que una unidad de élite de las fuerzas especiales conseguirá que su avión pase inadvertido ante los radares enemigos.

LA HIJA DE TODAS LA BATALLAS

Más de 100 jugadores en una misma partida, balas que atraviesan según qué materiales, edificios que se vienen abajo con según qué balas, soldados que suben de rango después de algunas victorias y otros que utilizan placas desfribriladoras para curar a aliados moribundos. Alud de novedades que culmina con una noticia genial, no todos los mapas serán tamaño XL. Ya no tendrás que echar mano de toda tu agenda de amistades para convocar una partida digna, con cuatro o cinco colegas va a ser suficiente.


El nuevo sistema de órdenes directas hará más fácil ser jefe.

Los escenarios serán los de siempre: selva, desierto y ciudad en ruinas. Para experiencias diferentes, habrá que esperar a ver de qué son capaces los diseñadores de mods. El nuevo editor de niveles se presenta como mucho más poderoso que el de *Battlefield 1942*, así que al juego le espera una larga vida útil después de ser editado.


Algunas armas estarán disponibles al triunfar en determinadas misiones.


La conducción de aviones y helicópteros será similar a la del original.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Ubicado entre los *Episodios II* y *III* de la nueva trilogía, con la presentación oficial de uno de los grandes malos de la nueva película galáctica (el general Grievous), *Republic Comando* se desmarca de la competencia gracias a un intuitivo sistema de órdenes que permite anticipar los futuros movimientos que harán tus compañeros de escuadra. Vamos, una especie de *SWAT* reinventado. Si pulen un poco unos gráficos de serie media y se quitan de encima alguna que otra deuda adquirida con juegos recientes, estaremos ante toda una revelación. Ojalá sea así.



DESARROLLADOR: LUCASARTS
DISPONIBLE: NOVIEMBRE



STAR WARS: BATTLEFRONT

Mejoras gráficas y esperanzas renovadas para esta adaptación libre de *Battlefield 1942*.

DESARROLLADOR: PANDEMIC
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

F.E.A.R.

¿EL NUEVO HALF-LIFE?

DESARROLLADOR: MONOLITH | DISPONIBLE: VERANO 2005

Presentado el último día de feria, *FEAR* tenía todos los números para pasar de puntillas ante una prensa más cansada que expectante pero *FEAR* iba en serio. Un cuarto de hora de vídeo, una misión y las cosas claras: esto no es otro estúpido juego de acción. Aquí hay voluntad de contar una historia, la que nace al juntar *The Ring* con *Expediente X* y ponerle un casco de *SWAT*. ¿Quién dijo que el agua no mezcla con el aceite?

LOS FANTASMAS VAN A LA OFICINA

Tras un viaje en helicóptero utilizado para mostrar todas las bondades del nuevo motor gráfico de Monolith, nuestro protagonista llega a un impresionante edificio de cristal con más sangre en las paredes que en casa del doctor Lecter. Se abren las puertas y la bienvenida a golpe de plomo nos la da un grupo de marines cabreados. Tres granadas, unas explosiones nunca vistas y, de postre, un poco de *bullet time*, que siempre queda bonito.

Pero lo mejor llega después, con el silencio. Parpadean los neones y aparece la niña de *The ring* que va a lo suyo: soldado que ve, soldado que parte por la mitad. A correr se ha dicho. Un hombre nos da instrucciones por radio: "al ascensor, al ascensor". En él nos metemos. Neón que se va, niña que reaparece. Susto.



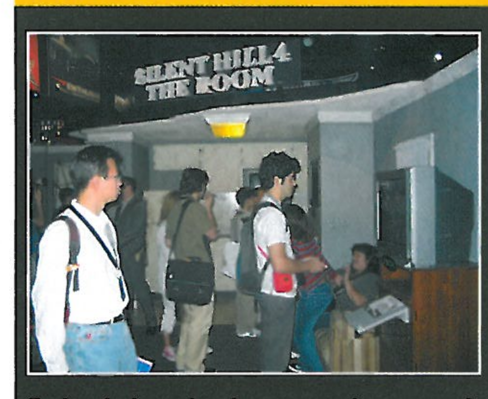
La física será otro de los puntos fuertes del juego.



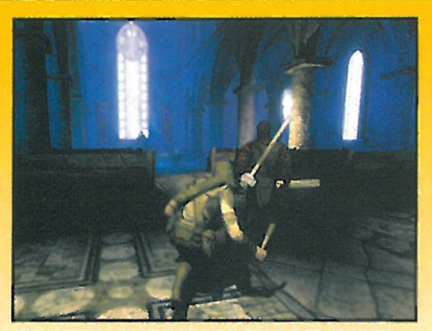
Hablar con los personajes será imprescindible para entender la trama.

Menos mal que las puertas se abren a tiempo. Seguimos corriendo hasta una habitación con un soldado que quiere ayudarnos. No le dará tiempo. Zas, una pierna por aquí, su cabeza por allá. Sólo quedamos nosotros, la niña se acerca, fundido a negro. Terminó la presentación. Y *FEAR* da la sorpresa y rompe esquemas.

LA MULTITUD



Suelen decir que la primera vez es la peor, que lo mejor está por llegar. El tópico suele ser esa mentira mil veces contada que acaba por parecer verdad. El caso es que, a la vuelta de una primera E3, se notan en el rostro los estragos del jet lag, pero ni rastro alguno de desilusión. Ofrece lo esperado y mucho más. Azafatas de plástico que desbocaban las hormonas de periodistas que aún tenían acné. Otros, que lo que tenían era mucha cara, le decían "Ok, ok" al programador de turno mientras devoraban toda galleta o patatilla que apareciese por allí. Salidos o glotones que ocupaban lugares de honor junto a sensatos reporteros que se rifaban una camiseta de publicidad al grito de "piedra, papel, tijera". Y todos como en casa. Entrevistando en chanclas y pantalones cortos o con gorra y gafas de sol, siguiendo su particular protocolo. El disfraz es lo primero.
Lo llevan todos. También unos diseñadores cuya bocas humeaban más que la del dragón Elliot, pero que con dos apretones de manos, una sonrisa de dentífrico y la melodía del flautista de Hamelin, conseguían que por un momento creyéramos que su juego era el mejor de su género y acabáramos dando gritos y aplausos ante cualquier tontería de unos vídeos que mirados en frío tienen la misma gracia que una película de Meryl Streep. Compréndelo, hay veces en que el jugador aún puede con el periodista. Quizás para el siguiente viaje el escéptico devore al soñador. Si eso llega a suceder, sabremos que el tópico mentía de nuevo: en la E3, la primera vez siempre es la mejor.



THIEF: DEADLY SHADOWS

Unos minutos jugando a la versión final de esta tercera entrega y la ilusión por este juego y la saga a la que pertenece vuelve a activarse inmediatamente. Ver a Garrett en esta lujosa perspectiva en tercera persona es ver a un ladrón ágil cuyos movimientos no despiertan nostalgia alguna por el también escurridizo Sam Fisher. La física que Ion Storm utilizó en *Deus Ex: Invisible War* da paso a una totalmente nueva en la que las cajas de metal pesan como tales y no como las de papel. Además, la iluminación influye de manera decisiva en la partida, no sólo se limita a embellecerla. ¿Estamos, pues, ante el mejor cierre posible para una trilogía única? En el próximo número te lo contaremos.

DESARROLLADOR: ION STORM
DISPONIBLE: JUNIO



THE INCREDIBLES

Acción para paladares poco exigentes en la adaptación de la nueva película de Pixar.

DESARROL.: HEAVY IRON STUDIOS
DISPONIBLE: NOVIEMBRE

PARIAH

DOCTOR EN EL INFIERNO

DESARROLLADOR: DIGITAL EXTREMES — DISPONIBLE: MARZO 2005

Si de algo podemos dar fe a estas alturas del desarrollo de este juego es que va a ofrecer una gran factura técnica. Lo garantiza la utilización de la última versión del motor Unreal. Además, para acabar de despejar cualquier duda, sus responsables son los que colaboraron con Epic Games en el desarrollo de *Unreal* y *Unreal Tournament*.

Hemos podido comprobar el alto nivel gráfico y la espectacularidad de este juego de acción futurista, aunque la breve presentación no nos permite poner la mano en el fuego por su argumento. Según sus creadores, a la acción frenética se le va a sumar un sólido contenido argumental lleno de giros y posibilidades, con lo que tus decisiones afectarán al desarrollo del juego.

Te verás inmerso en un conflicto entre guardias y reclusos.



FLEXIBLE, FLEXIBLE

Encarnarás a un médico que se ve envuelto sin comerlo ni beberlo en el enfrentamiento entre los guardias y los reclusos de una colonia penitenciaria. Al parecer, todo girará en torno a una paciente femenina a la que deberás proteger a toda costa. Y más vale que te esmeres, porque su muerte significará tu fracaso.

El juego incluirá la posibilidad de pilotar vehículos y manejar un variado arsenal, con el típico elenco de armas de los juegos futuristas (podrás ir mejorando sus prestaciones) y una especie de jeringuilla para recuperar puntos de salud que deberás usar con prudencia extrema, ya que tras cada inyección se te nublará la vista temporalmente.

Un juego de acción frenética en primera persona no tendría sentido sin un sólido modo multijugador, así que *Pariah* se ha aplicado el cuento. De los mapas que vimos, el más atractivo era uno formado por corredores en los que el agua te llegaba casi a las rodillas. Todo un espectáculo visual.



El juego se mueve gracias a la última versión del motor Unreal.

ACCIÓN

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Acción y rol casi a partes iguales se dan cita en la segunda entrega de *Vampire*, esta vez ambientada en la actual área de Los Ángeles. La calidad técnica se da por supuesta, ya que utiliza el motor de *Half-Life 2*, y la variedad en la forma de jugarlo la garantiza la posibilidad de elegir sexo y clan (entre siete diferentes), lo que afectará a tus características y habilidades y a cómo se relacionarán contigo los personajes no jugadores. Un desarrollo de la trama no lineal (nos lo demostraron con un ejemplo práctico durante la presentación), un arsenal consistente y la posibilidad de hacer evolucionar tu personaje ponen el resto.



DESARROLLADOR: TROIKA GAMES
DISPONIBLE: POR DETERMINAR



THE SUFFERING

Monstruos salidos de *Silent Hill* para un sorprendente juego de acción en tercera persona.

DESARROLLADOR: SURREAL SOFTWARE
DISPONIBLE: JUNIO

BROTHERS IN ARMS

LA GUERRA SEGÚN SPIELBERG

DESARROLLADOR: GEARBOX DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Lo reconozco, cuando veo el cartelito de "Basado en hechos reales" colgando de una película, echo a correr y no paro hasta que la tengo bien lejos. Pero nunca creí que al videojuego, tan dado a fantasear con mundos imposibles, le iba a dar un ataque de conciencia, de ahí que me quedara pálido, con las piernas temblando y manos sudorosas, cuando uno de los primeros eslóganes que apareció en la presentación de Brothers in Arms fue el de: "Basado en un hecho real". Las puertas de la sala se habían cerrado y ya no podía escapar. Y menos mal que no lo hice.


Las plantas del juego serán tan realistas como las de tu jardín.

OTRA VUELTA DE TUERCA

Superado el susto inicial y el provocado acto seguido por unos gráficos más de ayer que de mañana, lo que quedaba era una adaptación ejemplar de la muy emotiva serie producida por Tom Hanks y Steven Spielberg, *Band of Brothers*. Alejándose de los cánones marcados por *Medal of Honor*, donde los disparos pueden a las palabras y cada muerto tiene el mismo rostro, en el juego de Gearbox conoceremos a 20 personajes con características independientes. Algunos se acobardarán en pleno combate, otros empezarán a vomitar. Los más creerán en tu capacidad de liderazgo siempre que no les obligues a hacer locuras. Para dar las órdenes, se hará uso de un intuitivo sistema de iconos similar al de *Conflict Desert Storm* que se activa con un solo clic. Luego asistimos a unos combates más tácticos que viscerales que daban cierta validez al lema del vídeo. Aunque la realidad histórica siga quedando bien lejos, la que reflejó la serie televisiva está a tan solo dos pasos.

MAÑANA ES HOY



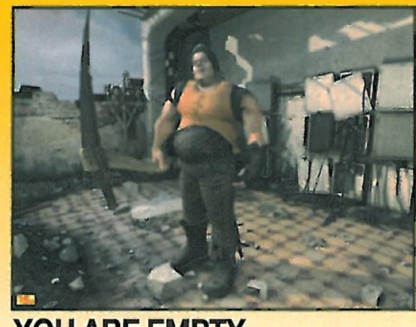
Antes sí, después también, pero durante la feria nadie se acordaba de ellos. No hubo tiempo. Fueron los grandes ausentes. Títulos que, por diferentes razones, decidieron posponer su puesta en largo para una fiesta en la que todos los focos tuvieran el mismo objetivo. Algunos porque ya sabían lo dañina que puede ser una presentación a destiempo (*Duke Nukem Forever*), otros porque no quisieron restarle protagonismo a algún título de la misma compañía (*Quake IV* o el nuevo *Commandos*). Finalmente, encontramos los que no estaban maduros como para hacer acto de presencia (las secuelas de *Operation Flashpoint* o *Matrix*).
Más verdes pero más vigentes fueron los rumores, que a velocidad de descarga eléctrica corrieron por los diferentes recintos. Se supo, por ejemplo, que un nuevo *Carmageddon* está en marcha, que finalmente jugaremos a ser *Reservoir Dogs* o que la próxima Lara Croft no llegará hasta finales de 2005. Warren Spector confirmó que nada de hablar de nuevos títulos hasta dentro de unos cuantos años. Por su parte, en LucasArts quedó bien claro que debemos ir despojándonos de toda la ilusión por ver continuación alguna de sus aventuras gráficas.
Juegos venideros o simples proyectos, postales varias que repitieron tendencias: antes una secuela de nombre conocido que la creación de una franquicia por conocer. Antes fortificar las fronteras que intentar ampliarlas. Guste o no, el videojuego hace tiempo que dejó atrás su espiral evolutiva para formar un círculo perfecto que ni avanza ni retrocede, sólo da vueltas.

VIVISECTOR: BEAST INSIDE

Puesta al día de la novela *La isla del Doctor Moreau*. Ambientada a finales de los años 70 y diseñada con un motor gráfico de creación propia, su punto fuerte vendrá dado por una calidad visual que se situará por encima de la media, unos escenarios de grandes dimensiones en los que la exploración será tan importante como el combate y, faltaría más, la pertinente colección de mutantes cuya inteligencia artificial determinará el nivel final del juego. No puede decirse que estuviese entre los juegos más elogiados y visitados de la feria, pero creó expectativas. Veremos su evolución en los meses que le quedan.



DESARROLLADOR: ACTION FORMS
DISPONIBLE: ENERO 2005



YOU ARE EMPTY

Inventiva no le faltará a este viaje a una URSS llena de mutantes en los años 50.

DESARROLLADOR: DIGITAL SPRAY
DISPONIBLE: FINALES 2004

El Señor de
LA BATALLA POR LA

EL CINE EN CASA

DESARROLLADOR: EA LOS ANGELES | DISPONIBLE: NOVIEMBRE

En una feria donde no hay taquilla porque nadie paga por ver o por jugar, las colas lo son todo. Ellas son la medida más fiable del éxito o la indiferencia. Y las de *Battle for Middle-Earth* fueron, persona arriba, persona abajo, similares a las de *Half Life 2*. Por lo tanto, exitazo asegurado.

Y eso que la presentación del título consistía en un simple vídeo en el que se pasaba lista a sus bondades mientras, al fondo de la sala, el productor jefe del proyecto, Mark Skaggs, despejaba las pocas dudas de unos periodistas entregados ante lo que estaban viendo. ¿La adaptación definitiva?

TÚ ERES EL DIRECTOR

De los libros de Tolkien, sólo vas a encontrar en el juego aquello que se llevó Peter Jackson para sus 12 horas de película; los monstruos, los personajes, todo como lo viste en la pantalla, no como te lo imaginaste al leer los libros. Esta decisión, determinada por contrato, excluye también la posible aparición de nuevos seres que sirvan para complementar a alguna de las cuatro facciones a tu disposición: Gondor, Isengard, Rohan y Mordor.

Tampoco conviene alarmarse porque si de algo irá sobrado *Battle for Middle-Earth* será de unidades. Gracias a la evolución del motor gráfico de *C&C Generals*, lo que aparecerá por nuestros monitores será una reproducción gramo a gramo de la épica de alto tonelaje que vimos en los cines. En la presentación se vio como podremos controlar a uno de los héroes conocidos (Gandalf, Eomer o Theoden entre otros) o a cien soldados anónimos camino de un suicidio seguro al enfrentarse a Balrog. Y todo ello, con una interfaz "invisible", ya que en la pantalla no aparecerá ninguna barra de tareas.



Todas las unidades seguirán fielmente el guión de las películas.

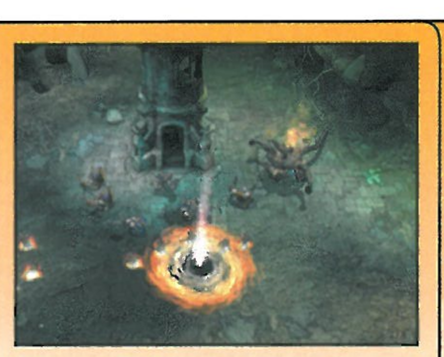


Como era de esperar, Gandalf encabezará los ataques.



Proteger a los aldeanos de Minas Tinrith será una de las misiones.

Olvídate de los tópicos del género. Aquí ya no será necesaria la soporífera hora y media inicial en la que el jugador debe dedicarse a recolectar madera para construir barracas. La aventura dará inicio con un mapa de la Tierra Media donde podrá verse la ubicación de los diferentes ejércitos. Una vez seleccionado uno de los mismos, el jugador decidirá dónde lo lleva y a quién lo enfrenta. Tras una secuencia de vídeo para ambientar la batalla, empezará un combate donde no todo se resuelve a golpe de clic intempestivo. Será necesario conocer el terreno, ordenar formaciones de combate y saber bien a quién envías a combatir primero, porque por muy espectacular que sea, *Battle for Middle-Earth* será, por encima de cualquier otra cosa, un juego de estrategia.



ARMIES OF EXIGO

Estrategia medieval de la vieja escuela para la ópera prima de una compañía húngara.

DESARROLLADOR: BLACK HOLE GAMES
DISPONIBLE: FINALES 2004



BESIEGER

Fantasía medieval con vikingos y centauros y una fórmula de juego bastante convencional.

DESARROLLADOR: PRIMAL SOFTWARE
DISPONIBLE: JULIO

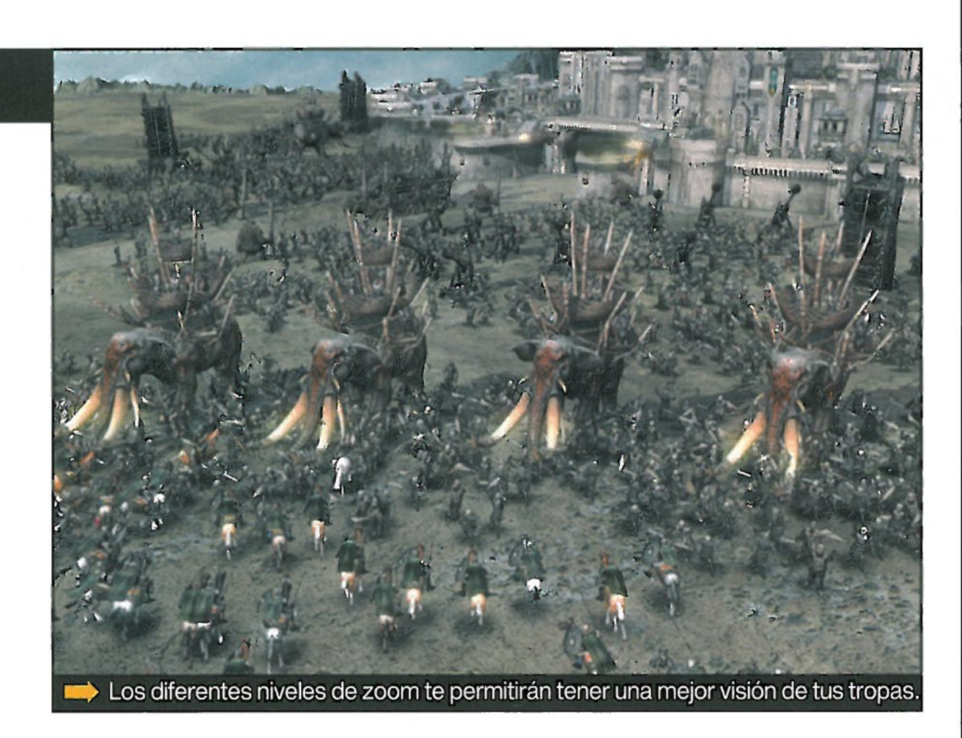


BLACK & WHITE 2

Una secuela que no renuncia a sus orígenes, pero que pretende llegar al gran público con más batallas.

DESARROLLADOR: LIONHEAD STUDIOS
DISPONIBLE: 2005

los Anillos
TIERRA MEDIA


Los diferentes niveles de zoom te permitirán tener una mejor visión de tus tropas.

LAS RUINAS DE UNA GUERRA

Las batallas serán tan vistosas que muchos se animarán a introducirse en un género que no es el suyo. Todo castillo o poblado podrá echarse abajo; cuando un mumakil se venga abajo las unidades que estén a su alrededor volarán por los aires. Tus tropas y las del contrario se verán afectadas por un sistema de "moral" que provocará, por ejemplo, el temblor de un soldado detrás de su escudo mientras ve como se le acerca un troll de las cavernas o una huida masiva de orcos ante la llegada del ejército de las tinieblas (los fantasmas verdes que aparecían al final de la trilogía).

LAS VISTOSAS BATALLAS PUEDEN RESULTAR UNO DE LOS PRINCIPALES ATRACTIVOS DE ESTE JUEGO

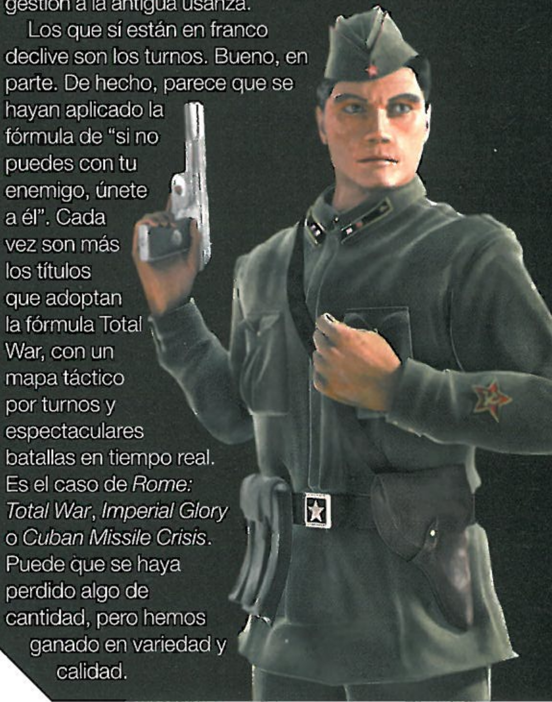
El espectáculo está garantizado, ahora sólo queda ver cómo se implementa la trama de las películas en el modo campaña sin sacrificar esa libertad prometida.

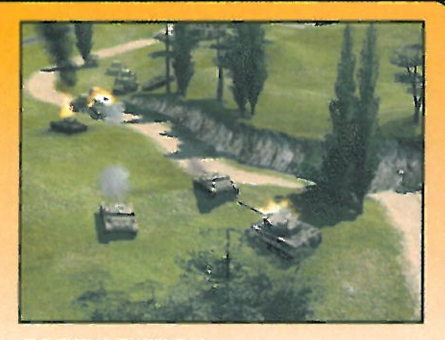
MENOS ES MÁS

En la anterior edición de la E3, se pudieron ver juegos de estrategia en tiempo real a patadas. Sobre todo, abundaban los de ambientación medieval que calcaban la fórmula de *Age of Empires*. Quien más y quien menos tenía algún título con recursos, aldeanos, arqueros, caballeros y castillos. Suponemos que la selección natural ha hecho su efecto y que por eso este año muchas compañías han decidido buscar en otras ambientaciones y otros géneros su particular gallina de los huevos de oro. Así, se ha reducido ligeramente el número de títulos que recurren a la fórmula clásica de la estrategia en tiempo real y gana enteros la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo de muchos juegos en desarrollo.

Cada vez se apuesta por fórmulas de juego más variadas. Ejemplo de ello son los sugerentes *Evil Genius*, *The Movies*, *Black & White 2* o el nuevo *Worms*. Por otra parte, el fenómeno sims ha hecho florecer un nuevo subgénero en el que *Los Sims 2* deberá competir con títulos como *Singles* o *Playboy: The Mansion*. Tampoco faltan juegos de gestión a la antigua usanza.

Los que sí están en franco declive son los turnos. Bueno, en parte. De hecho, parece que se hayan aplicado la fórmula de "si no puedes con tu enemigo, únete a él". Cada vez son más los títulos que adoptan la fórmula Total War, con un mapa táctico por turnos y espectaculares batallas en tiempo real. Es el caso de *Rome: Total War*, *Imperial Glory* o *Cuban Missile Crisis*. Puede que se haya perdido algo de cantidad, pero hemos ganado en variedad y calidad.





BLITZKRIEG II

La misma profundidad que el original, pero con nuevos detalles y unidades. Todavía está bastante verde.

- DESARROLLADOR: CDV
- DISPONIBLE: PRIMAVERA 2005



CODENAME: PANZERS

Una vistosa aproximación a la Segunda Guerra Mundial con tres campañas: alemanes, rusos y americanos.

- DESARROLLADOR: CDV
- DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



CUBAN MISSILE CRISIS

Turnos y tiempo real se combinan para revivir la crisis de 1962 desde cuatro puntos de vista.

- DESARROLLADOR: G5 SOFTWARE
- DISPONIBLE: FINALES 2004



LOS SIMS 2

COMO LA VIDA MISMA

DESARROLLADOR: MAXIS · DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Tras expansiones, por fin tenemos a la vuelta de la esquina la secuela del juego de PC más vendido de la historia. Lo primero que llama la atención al verlo en funcionamiento es que, aunque se ha conservado la interfaz prácticamente igual, ahora todo es en 3D, con un nivel de detalle mucho mayor. No es de extrañar que Will Wright, responsable del juego, resalte que "ahora los sims son mucho más creíbles", ya que en esta secuela cuentan con expresiones faciales y movimientos más complejos. Además, Wright señala que los personajes "han pasado de disponer de sólo 30 maneras de interactuar a 130".

Además, en *Los Sims 2* las posibilidades de crearte un personaje a medida son enormes, ya que cuentas con numerosas opciones para definir sus características faciales, su pelo y su indumentaria. De hecho, Maxis ha colgado en Internet la herramienta que permite crear personajes (http://thesims2.ea.com/showcase.php), y la comunidad de aficionados ya ha creado miles de ellos en tan sólo unas semanas.

TODA UNA VIDA

Lo más novedoso es que en esta entrega puedes hacer que los sims, como las cucarachas de Cucal, nazcan, crezcan, se reproduzcan y mueran. Will Wright señala que en esta secuela "la personalidad de los sims será mucho más compleja y profunda". En su evolución, los personajes pasarán por la niñez, la juventud y la edad adulta. Y si quieres continuar con la dinastía, tendrás que buscar una pareja con la que tener descendencia. Los hijos heredarán de sus antepasados tanto características físicas como de carácter.


Entre ligue y ligue, hay tiempo para el ocio tropical.

Al crear un sim, deberás elegir su principal aspiración en la vida entre varias opciones: romance, riqueza, fama, conocimiento o familia. Los éxitos en ese apartado harán aumentar los puntos de una barra que incluye la interfaz. Cuantos más puntos tenga, más seguro y feliz se sentirá tu sim. Este factor también influirá en la longevidad del personaje, que estará en torno a las 20 horas de juego.


Bonita estampa familiar. Hasta la hermana pequeña quiere intervenir.


Los sims vivirán momentos memorables a lo largo de sus vidas.

Pudimos comprobar estos detalles en un ejemplo práctico. En él, había un matrimonio que estaba celebrando el cumpleaños de su hijo. La aspiración del marido era el romance y su mayor temor era ser rechazado, mientras que el sueño de la esposa era la familia y lo que más le podía doler era que su marido la engañara. Aprovechando la presencia de una ex novia, el marido flirtea con ella en un lugar apartado hasta conseguir besarla, con lo que cumple su objetivo. Pero la hermana de su mujer contempla la escena y corre a contárselo, con lo que ve hecho realidad su mayor temor. Como puedes suponer, a continuación se lía una buena trifulca.



GROUND CONTROL 2

A las virtudes del original se añadirá la posibilidad de controlar las unidades de forma individualizada.

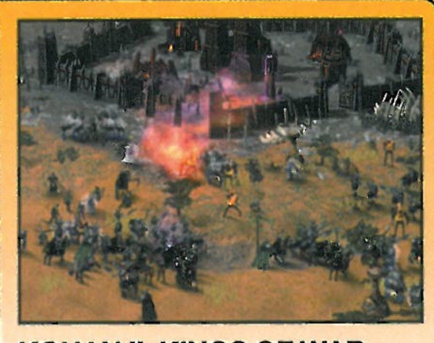
- DESARROL.: MASSIVE ENTERTAINMENT
- DISPONIBLE: JULIO



KNIGHTS OF HONOR

Los amantes de la estrategia más sesuda están de enhorabuena. Competencia menor para *Imperial Glory*.

- DESARROLLADOR: BLACK SEA STUDIOS
- DISPONIBLE: OCTUBRE



KOHAN II: KINGS OF WAR

Las tres dimensiones irrumpen en la serie *Kohan*, que ya voló alto en sus primeras entregas.

- DESARROLLADOR: TIMEGATE STUDIOS
- DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



El mayor anhelo de tu sim puede ser conseguir la fama.

Una de las posibles carreras profesionales será la de científico.

EL TRABAJO DIGNIFICA

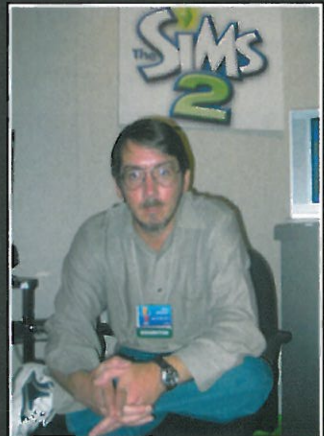
Los sims seguirán yendo a trabajar como en la primera entrega, aunque ahora se contemplan los fines de semana y la posibilidad de tomarse días libres. El juego incluirá diez carreras profesionales como la militar, los negocios o la ciencia. Los éxitos laborales se verán recompensados con determinados objetos.

EN ESTA ENTREGA PUEDES HACER QUE LOS SIMS NAZCAN, CREZCAN, SE REPRODUZCAN Y MUERAN

En cuanto a las opciones para construir, diseñar y decorar la casa se han ampliado y dispondrás de más de 500 objetos. Para colmo, éstos se podrán duplicar muy fácilmente. Pero si se te quedan cortos y quieres ser creativo, los podrás modificar para crear otros adicionales. Como no podía ser de otra manera, será posible intercambiar objetos con otros jugadores. Además, si en el original se te ofrecía la posibilidad de crear un álbum de fotos de tus sims y compartirlo con el resto de usuarios, ahora podrás montar vídeos con la vida de tus sims y colgarlos en Internet.

NOMBRES PROPIOS

La E3 es un paraíso para mitómanos. Muchas de las grandes estrellas de la industria del ocio electrónico se dan cita para enseñar sus juegos, hacer contactos o simplemente dejarse ver. Pese a sus muy diferentes personalidades, sorprende que en la mayoría de casos acepten su papel de sufridos protagonistas y nos atiendan sin hacer valer sus galones. Van de aquí para allá y, con un poco de suerte, son ellos mismos los encargados de presentarte el juego. El tímido Will Wright nos recibe escondido tras su barba y sus enormes gafas para hablarnos de *Los Sims 2*. Parece que para él no pasa el tiempo. Pese al éxito, no renuncia a sus tejanos y sus zapatillas deportivas. Chris Taylor se rodea de colaboradores y resalta las mejoras de *Dungeon Siege 2*. Peter Molyneux, con su actitud elitista, se deja adorar. Warren Spector no tiene inconveniente en dejar lo que sea si alguien le pide que le muestre *Thief III*. Dave Perry... ¿Qué pinta aquí Dave Perry? La verdad es que poco, pero le gusta estar en todas las salsas y ejercer de relaciones públicas. De todas formas, no es de extrañar la desgana de algunos de ellos. ¿Quién no acabaría harto de ver los vídeos de *Half-Life 2* casi de forma continua durante tres días? Quizás ahí esté en parte el origen de los escuetos comentarios del orondo Gabe Newell durante las proyecciones. La lista de caras conocidas es muy extensa. Quizás las ausencias más destacadas fueron las de Bill Roper, que para nosotros ya era la cara de Blizzard, y la de Bruce Shelley, que este año no le dio una nueva vuelta de tuerca a su *Age of Empires*.





PARAWORLD

Gráficos de alto nivel para un juego de estrategia con dinosaurios como protagonistas.

- DESARROLLADOR: SEK GMBH
- DISPONIBLE: FINALES 2004



PLAYBOY: THE MANSION

Un juego inspirado en *Los Sims* en el que disfrutarás de las fiestas del emporio Playboy.

- DESARROLLADOR: CYBERLORE
- DISPONIBLE: FINALES 2004



ROLLERCOASTER TYCOON 3

Las tres dimensiones irrumpen en esta saga, que ahora ofrece total libertad de cámara y buenas animaciones.

- DESARROL.: FRONTIER DEVELOPMENTS
- DISPONIBLE: FINALES 2004



EMPIRE EARTH 2

CIVILIZACIONES EN PIE DE GUERRA

DESARROLLADOR: MAD DOC SOFTWARE | DISPONIBLE: JUNIO 2005

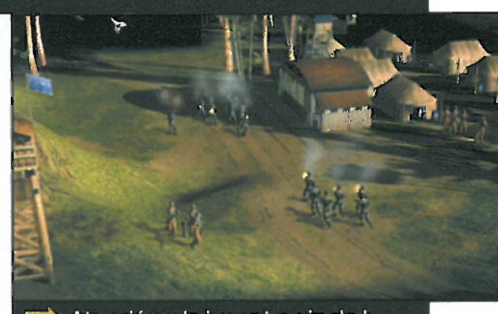
Era de esperar que uno de los títulos más aclamados de 2001 acabase teniendo secuela. Esta vez, Stainless Steel Studios ha cedido el testigo a Mad Doc Software, la compañía que ya se hizo cargo de la expansión de *Empire Earth: The Art of Conquest.*

La nueva entrega ofrecerá 14 civilizaciones diferentes con sus líderes, unidades especiales y bonificaciones. Además, va a potenciarse la interacción directa (bélica o no) entre esta pléyade de facciones mediante una red de fronteras y territorios urbanizados. Vamos, que el juego se desarrollará en un entorno más detallado y realista, escenario ideal para que se comercie, se negocie... o se combata.

AL MAL TIEMPO...

El juego contará con una inteligencia artificial más refinada y dinámica, más capaz de adaptarse al estilo del jugador humano al que se va a enfrentar. Los elementos meteorológicos cobrarán importancia en el juego, ya que nevadas, densas neblinas y aguaceros pueden ser un factor estratégico... o dar al traste con una boda real.

Mac Doc también se ha propuesto mejorar las opciones multijugador. El juego premiará, temporalmente, a los jugadores que demuestren habilidades militares, económicas, imperiales o culturales. Un mapa permitirá establecer la estrategia a seguir con tus aliados para optimizar los resultados de la batalla. Las expectativas pasan por nueve modos de juego, la inclusión de puntos estratégicos en el escenario y la posibilidad de guardar la partida. Todo ello, junto al remodelado motor gráfico, permite augurar una secuela con mucha sustancia lúdica a cuestas.



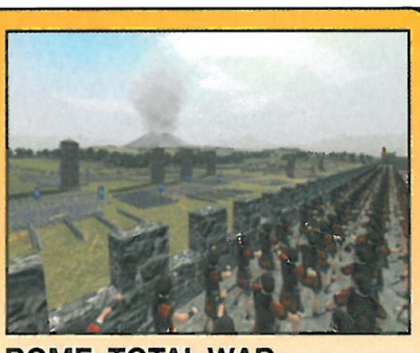
Atención a la importancia de la meteorología.



Con esta tormenta, tus planes de ataque aéreo se verán frustrados.



Habrá puntos estratégicos que controlar para obtener ventaja.



ROME: TOTAL WAR

Una entrega que perfecciona las opciones estratégicas, los gráficos y la interfaz. Buenas vibraciones.

- DESARROL.: THE CREATIVE ASSEMBLY
- DISPONIBLE: OTOÑO



SILENT STORM: SENTINELS

Mejoras, armas nuevas y escenarios de estreno para dar mayor aliciente al muy notable *Silent Storm.*

- DESARROLLADOR: NIVAL INTERACTIVE
- DISPONIBLE: POR DETERMINAR



SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

De tres a ocho hombres que podrás manejar de uno en uno o como grupo de combate.

- DESARROLLADOR: BEST WAY
- DISPONIBLE: JULIO

IMPERIAL GLORY

A LA CONQUISTA DE EUROPA

DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS | DISPONIBLE: PRINCIPIOS 2005

Como en la serie *Total War*, el juego incluirá un mapa de gestión por turnos y ofrecerá la posibilidad de disputar espectaculares batallas en tiempo real. Deberás elegir entre dirigir a Gran Bretaña, Francia, el Imperio Austro-Húngaro, Prusia o la Rusia de principios del siglo XIX, cada una con sus puntos fuertes y débiles.

Tu gestión de los aspectos políticos, diplomáticos, económicos y tecnológicos determinará el peso de tu potencia. En el campo político, por ejemplo, la decisión de instaurar una dictadura facilitará tu desarrollo militar, pero te frenará en otros aspectos. En cuanto al apartado de la evolución, el juego promete ser bastante completo, ya que sus responsables nos indicaron que "se podrán desarrollar 70 tecnologías diferentes a lo largo de tres eras".

JUEGO DE ALIANZAS

Por supuesto, tus intereses entrarán en conflicto con los de otras potencias y la guerra será inevitable. En ese caso podrás tomar las medidas oportunas desde el mapa de gestión y dejar que la inteligencia artificial se encargue de determinar el resultado de las batallas.

Habrá batallas tanto terrestres como navales. Las unidades presentes en el campo de batalla serán numerosas, variadas y estarán reproducidas con bastante detalle. Para facilitarte la dirección de la batalla, no las controlarás de forma individualizada, sino por grupos, y podrás establecer formaciones.

Pudimos contemplar cómo las unidades, que irán ganando experiencia, pueden parapetarse en los edificios y sacar partido de los diferentes accidentes geográficos. Además, las condiciones meteorológicas afectarán al desarrollo de la batalla. Para controlar lo que sucede, dispondrás de una cámara que incluye varios niveles de zoom y la posibilidad de rotarla 360º.



Apostar a tus tropas en las ventanas de ese palacio será posible.

DO YOU SPEAK SPANISH?

Entre tanta presentación en inglés, se agradece escuchar a alguien hablando en tu idioma. En los últimos años, ése era un privilegio del que disfrutábamos gracias a la presencia de la gente de Pyro Studios, que, con sus *Commandos* y su *Praetorians*, se habían hecho un hueco entre las compañías que más tenían que decir. Lejos de estancarse, el estudio sigue creciendo y son varios los proyectos que actualmente tiene entre manos. Este año decidieron presentar sólo uno de ellos: *Imperial Glory*. Allí estaba la plana mayor de la compañía para dar las oportunas explicaciones sobre este título ambientado en los conflictos entre los grandes imperios de principios del siglo XIX.

Si a lo de Pyro Studios ya estábamos acostumbrados, no sucede lo mismo con Planeta DeAgostini, que este año se estrenó en la feria con un stand para mostrar al mundo *The Westerner*, *The Fallen Lords* y ¡el nuevo *PC Fútbol*! Sus responsables tampoco faltaron a la cita y, según nos contaron, la distribución de estos productos también va a traspasar nuestras fronteras.



Es una gran noticia que se amplíe la presencia de desarrollos españoles en el mercado mundial, pero sigue sin ser suficiente. Pyro y Planeta son las excepciones que confirman la regla. Pese a que otras compañías españolas, como la de Gonzalo Suárez, también aprovecharon la E3 para dar a conocer sus productos a distribuidoras internacionales, España sigue sin hacerse un hueco entre los países con una industria de software lúdico sólida y con una numerosa producción de videojuegos.

Además de por la sangría, la siesta, la paella y el jamón, no estaría nada mal que más allá de nuestras fronteras se nos conociera por nuestros videojuegos.



SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

Una nueva campaña y un modo cooperativo son las aportaciones de esta expansión.

- DESARROLLADOR: PHENOMIC
- DISPONIBLE: POR DETERMINAR



SUPERPOWER 2

Estrategia por turnos con aspectos políticos, económicos y militares. Ambicioso, pero accesible.

- DESARROLLADOR: GOLEMLABS
- DISPONIBLE: FINALES 2004



THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

La saga cambia para dar el salto a una estrategia más belicosa y convencional.

- DESARROLLADOR: BLUE BYTE
- DISPONIBLE: FINALES 2004

THE MOVIES

¡RODANDO!

DESARROLLADOR: LIONHEAD STUDIOS DISPONIBLE: POR DETERMINAR

La interfaz te permitirá editar cada escena de forma sencilla.

Peter Molyneux sigue en su línea. Su objetivo en cada uno de los proyectos que aborda es aportar algo diferente a lo ya visto. Éste vuelve a ser el caso de *The Movies*. Si bien es cierto que la idea de dirigir un estudio de cine puede hacer pensar que se trata de un clásico juego de gestión y que la creación de los escenarios y la interacción con los personajes trae a la mente a *Los Sims*, los detalles lo convierten en una experiencia de juego totalmente diferente.

Para levantar tu emporio cinematográfico, deberás contar con los edificios adecuados, lidiar con los actores, tomar decisiones sobre qué películas se ruedan, filmarlas y producirlas. Por si te parece demasiada carga, podrás delegar en la inteligencia artificial las tareas que desees.

MÁS CINE, POR FAVOR

Para conseguir una buena película, hacen falta buenos mimbres, por lo que necesitarás una escuela de interpretación para los actores, una academia para los técnicos que intervienen en los rodajes y un departamento para elaborar los guiones. Durante el juego, podrás seleccionar a cualquiera de los personajes que deambulan por tu estudio ya sea para contratarlo, despedirlo o bien darle alguna orden. En la presentación, por ejemplo, enviaron a un actor a una especie de gimnasio para mejorar su aspecto físico.



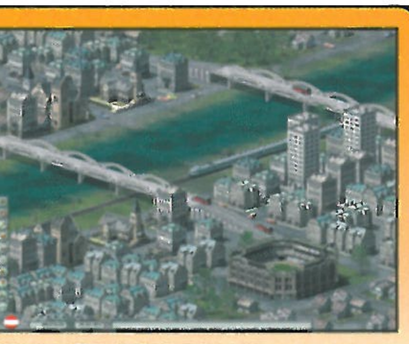
Unas buenas instalaciones te costarán dinero, pero mejorarán tus películas.

Una vez te decidas por un tipo de película determinado, podrás intervenir directamente en el rodaje. En un principio, el juego contará con 14 platós y más de 2.000 escenas posibles. En los dos ejemplos que nos mostraron pudimos ver que era posible modificar el final de una película de ciencia-ficción o que nuestra decisión sobre la velocidad de un coche hacía variar el desenlace de una persecución.



Podrás rodar películas de varios géneros, para lo cual contarás con distintos platós.

En la fase de postproducción será posible montar las escenas y añadir sonido, subtítulos y efectos visuales. Lo mejor de todo es que será posible intercambiar estas escenas con otros jugadores a través de Internet, al igual que los objetos, el vestuario o los platós. En fin, que el proyecto es muy ambicioso y no le falta riesgo, como ocurre con todo lo que toca Molyneux. Pero parece bien encaminado.



TRANSPORT GIANT

Lo nuevo de la serie *Giant* permitirá controlar la evolución de los transportes a partir de 1850.

- DESARROLLADOR: JOWOOD
- DISPONIBLE: JUNIO



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Estrategia muy espectacular para (mucho nos tememos) ordenadores de lujo.

- DESARROL.: RELIC ENTERTAINMENT
- DISPONIBLE: OTOÑO



WARTIME COMMAND

20 misiones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial con 50 unidades por bando y gran despliegue gráfico.

- DESARROLLADOR: CODEMASTERS
- DISPONIBLE: FINALES 2004

EVIL GENIUS

UNA NUEVA OPORTUNIDAD

DESARROLLADOR: ELIXIR STUDIOS | DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

Si eres joven, puedes recuperarte con más rapidez de los golpes recibidos. Y eso es precisamente lo que ha hecho Dennis Hassabis. Tras el fracaso de ventas y críticas de un *Republic* sobrepasado por su leyenda, el niño prodigio vuelve con ración triple de su propia medicina. Abre su coctelera e introduce la fórmula de tres juegos que muchos aplaudieron pero pocos compraron: el concepto de *Dungeon Keeper*, la estética de *No One Lives Forever* y el humor de *Freedom Force*. Puestos a jugársela, que sea a doble o nada.

LA ISLA DEL DR. MALIGNO

Lo que pudo disfrutarse de *Evil Genius* en la E3 dejó bien claro cuáles serán tus principales tareas como malo malísimo escondido en una paradisíaca isla llena de turistas. Desde una perspectiva cenital con diferentes grados de zoom, podrás contemplar cómo tus siervos aprenden artes marciales o buscan la fórmula para construir el arma más poderosa sobre la faz de la Tierra. Mientras tanto, deberás evitar que los espías enemigos se infiltren en tu base utilizando un buen puñado de trampas a elegir. En caso de que las consigan evitar, siempre podrás enviarles a tus descerebrados esbirros para que luchen con ellos en tiempo real. Divertido y complejo, así será *Evil Genius*. Y alejado de la falsa trascendencia de *Republic*. Confía en los genios.



La misión final del juego es crear un arma de destrucción masiva.



La interfaz de órdenes será muy intuitiva.

LUCES, SONIDO... Y CARNE

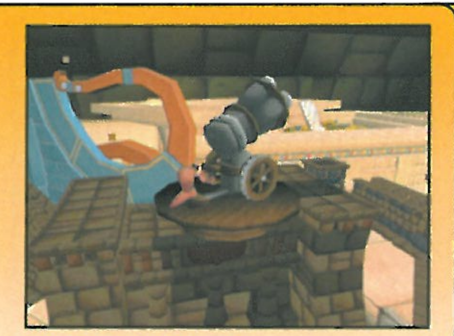


Las compañías no escatiman esfuerzos a la hora de intentar que los focos se centren en sus juegos. De puertas afuera, las más importantes ofrecen enormes paradas repletas de monitores en las que muestran sus juegos, espectaculares pantallas de vídeo y un sonido atronador (hasta el punto de hacer difícil seguir las explicaciones de algunos desarrolladores).

Por si no fuera suficiente este despliegue de medios, en muchos casos también se recurre a figurantes. Y, por desgracia, en ese sentido, como en tantos otros, este sector sigue siendo muy machista. Los hombres, que parecen un amasijo de anabolizantes, suelen encarnar a guerreros y soldados. Las mujeres, a las que la talla 90 de sujetador ya se les quedó pequeña, ejercen de reclamos sexuales.

Pero más allá de estos fuegos de artificio está la sustancia de la feria: los videojuegos y sus creadores. Durante tres días, vamos recorriendo a paso ligero los numerosos monitores de juegos al tiempo que sus responsables nos explican las virtudes de cada uno de ellos. En muchos casos, se trata de presentaciones a puerta cerrada. Algunas son en grupo, en salas oscuras en las que alguien del equipo de desarrollo se encarga de comentar las imágenes que se proyectan. Otras, las más suculentas, son individuales, con plena libertad para interrumpir en cualquier momento y pedir aclaraciones sobre cualquier aspecto.

Tras todo el frenesí, se trata de apartar el grano de la paja, de dejar a un lado los neones, el sonido atronador y la carne para quedarse con los bits y las palabras.



WORMS FORTS: UNDER SIEGE

Muy *Worms 3D*, pero en cuatro periodos históricos y con la posibilidad de construir.

DESARROLLADOR: TEAM 17
DISPONIBLE: OTOÑO



XIII CENTURY: SWORD & HONOR

Otro título de inspiración *Total War*, pero ambientado en la Edad Media.

DESARROLLADOR: OSW GAMES
DISPONIBLE: FINALES 2005



ZOO TYCOON 2

Nueva entrega zoológica en la que se pretende primar la creatividad de los jugadores.

DESARROLLADOR: BLUE FANG GAMES
DISPONIBLE: OTOÑO



PRINCE OF PERSIA 2

LA MONARQUÍA, DE MODA

DESARROLLADOR: UBISOFT | DISPONIBLE: FINALES 2004

Prince of Persia era uno de aquellos juegos míticos que parecían haberse quedado en los primeros 90. No había manera de trasladar su leyenda y su encanto a la generación PC. El año pasado, Jordan Mechner consiguió por fin hacer justicia a su juego con una extraordinaria versión moderna. Resultado: la secuela ya está en camino.

Como no podía ser menos, el nuevo *Prince of Persia* fue uno de los juegos que más expectativas despertó en la E3. De él se espera que reedite el pequeño milagro realizado por su antecesor: convertir el cruce entre plataformas, aventuras y acción en un género de futuro y de éxito masivo. Los hallazgos del juego pasaban por su sólido argumento, su sentido del ritmo y el espectáculo y esa daga del tiempo que permitía dar saltos atrás e intentar de nuevo las acciones que más se nos resistían.

La secuela, que aún no tiene título, va a conservar la mayoría de esas virtudes pero aportando a la vez novedades. Por ejemplo, el combate va a sufrir algunos cambios, de forma que sea mucho más libre e intuitivo. Antes te veías obligado a centrarte en un único objetivo, ir a por él con todas las consecuencias y pasar al siguiente cuando ya lo hubieses liquidado. Ahora, dispondrás de un repertorio bastante más amplio y sofisticado de movimientos de combate. Si tienes los suficientes reflejos, podrás combinarlos para hacer auténticas virguerías, como subir por la espalda de los enemigos más grandes y rematarlos con golpes especiales. Además, ahora vas a disponer de armamento mucho más variado, pudiendo incluso llevar dos espadas al mismo tiempo.


Gráficamente, el juego supera un listón ya de por sí muy alto.


Una atmósfera tétrica será la que reine en el nuevo *Prince of Persia*.

Algunos enemigos serán realmente grandes, pero eso te permitirá trepar por ellos.

INCÓGNITAS PRINCIPESCAS

Del argumento en sí, todavía no se sabe mucho. Sólo que el protagonista va a ser (cómo no) el príncipe persa de siempre, aunque siete años mayor, más maduro y misterioso. Y para misterios, los de esa historia mantenida casi en escrupuloso secreto sumarial, pero de la que se sabe que tendrá que ver con un sofisticado complot para acabar con la vida del príncipe. Para enfrentarse a él, el aristócrata de las babuchas deberá echar mano de sus poderes de acróbata y luchador, aunque parece que no dispondrá de la impagable daga del tiempo (al menos, no en los niveles iniciales).

> VAS A DISPONER DE ARMAMENTO VARIADO, Y EL PRÍNCIPE CONSERVARÁ SU AGILIDAD Y CASI TODOS SUS PODERES

AVENTURAS



ATLANTIS EVOLUTION

El inicio de una nueva trilogía. Cinco mundos que explorar en primera persona con el sistema de apuntar y hacer clic.

DESARROL.: ATLANTIS INTERACTIVE
DISPONIBLE: OTOÑO



AURA: FATE OF THE AGES

Otra aventura gráfica en primera persona que cuenta con excelentes gráficos y el clásico sistema de apuntar y hacer clic.

DESARROLLADOR: STREKO-GRAPHICS
DISPONIBLE: JULIO



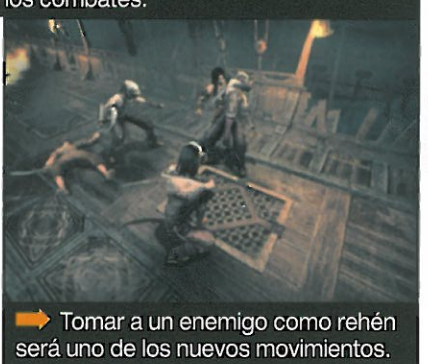
CALL OF CTHULHU

La continuación espiritual de *Undying* promete ser una adaptación aplicada del universo de Lovecraft.

DESARROL.: HEADFIRST PRODUCTIONS
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

En esta ocasión, habrá libertad total en los combates.





Tomar a un enemigo como rehén será uno de los nuevos movimientos.

Entre las novedades destacadas, mencionar que el protagonista del juego podrá moverse de forma acelerada, lo que a efectos prácticos equivaldrá a ver las acciones de todos los demás a cámara lenta. Se especula también que sus viajes al pasado podrían ser de algo más de unos segundos, pero ése es un punto como decimos, todavía por confirmar. Sí está claro, por lo que pudimos ver en la feria, que nos esperan unos escenarios y enemigos más tétricos que en la anterior entrega.

A TIROS CON LA AVENTURA

El género de aventuras, entendido de forma estricta y clásica, cada vez pierde más peso. Ha llegado un momento en el que es difícil encontrar productos que no incorporen elementos de otros ámbitos. Sin ir más lejos, títulos como *Prince of Persia 2*, *Call of Cthulhu*, *Fahrenheit* o *Shade* bien podrían considerarse juegos de acción. Y es sintomático que la secuela de *The Longest Journey*, una de las aventuras gráficas más destacadas de los últimos años, pretenda trasladar la saga del campo de la aventura a uno más híbrido en el que no falta la acción. A falta de una cantidad respetable de títulos que sigan los tradicionales cánones del género, las aventuras se han convertido en un cajón de sastre donde archivar también los títulos de terror y supervivencia y muchos otros productos mestizos.

De todas formas, pese a la sensación de que las aventuras gráficas casi son algo del pasado, sorprende que entre los títulos que este año se mostraron en la E3 hubiera tres aventuras gráficas en primera persona de las de toda la vida, de las de apuntar y hacer clic: *Myst IV: Revelation*, *Aura* y *Atlantis Evolution*. Parece un anacronismo, pero debe ser que todavía queda público al que atraen los buenos gráficos y los puzzles desafiantes. Veremos si sólo se trata de un espejismo o si este tipo de productos aguantan la acometida de las nuevas tendencias.



CAPTAIN BLOOD

Una aventura de piratas con grandes dosis de acción tanto en tierra firme como en el mar.

- DESARROLLADOR: AKELLA
- DISPONIBLE: 2005

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Han pasado más de 15 años desde el primer Larry, que rompió moldes con su sentido del humor y su atrevimiento a la hora de abordar el sexo. Éstas son también las bazas de esta nueva entrega. Su protagonista es el sobrino del Larry original, un universitario que no se come una rosca y que aprovecha la visita al campus de un programa de televisión para intentar ligar. Tu actuación en un minijuego protagonizado por un espermatozoide (el que se muestra en la imagen) determinará lo oportuno de tus



intervenciones y el desenlace de las conversaciones. Además, se incluirán otros 12 minijuegos. Somos escépticos sobre lo que puede dar de sí.

- DESARROL.: HIGH VOLTAGE SOFTWARE
- DISPONIBLE: FINALES 2004



FAHRENHEIT

LA ÚLTIMA ESPERANZA

DESARROLLADOR: QUANTIC DREAMS DISPONIBLE: NOVIEMBRE

La misión final del juego es crear un arma de destrucción masiva.

En otros ámbitos, puede que la injusticia sea algo caprichosa. Pero en el videojuego, tiene bien claro a quién debe visitar: a quien menos la merece. *The Nomad Soul* anticipó el concepto de "ciudad viva" que tantos éxitos ha reportado a Rockstar, pero de esa obra maestra se acuerdan quienes la hicieron y cuatro más. Cinco años después, la historia se repite. Los mismos creadores, Quantic Dream, presentan un juego completamente revolucionario, *Fahrenheit*, y su paso por la E3 se salda con absoluta indiferencia. Mal vamos.



EL FINAL DE LA CUENTA ATRÁS

Pon la mente en blanco. Imagina un juego en el que debas controlar a un falso culpable de asesinato y al detective que investiga el caso, en el que gran parte de las acciones se desarrollan mediante una pantalla partida similar a la de la serie *24*; en el que no podrás transportar más objetos que los que te caben en una mano,;donde no existe una única solución para cada problema, sino múltiples vías que modifican el transcurso de una historia ambientada en un Manhattan azotado por una misteriosa nevada. Imagina una interfaz en la que sólo debas fijarte en un icono, en unas escenas de acción en las que no hay derrota posible, sólo alternativas, en unos escenarios perfectamente detallados. Imagina la fusión soñada entre cine y videojuego. Imagina *Fahrenheit*. Evita otra injusticia.


La interfaz para dar órdenes será de lo más intuitiva.


Los turistas de tu isla no deben sospechar lo que se trama en ella.



MYST IV REVELATION

Una nueva inmersión en el universo de *Myst*, esta vez con una banda sonora en la que ha participado Peter Gabriel.

DESARROLLADOR: UBISOFT
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

SHADE: WRATH OF ANGELS

Otra joven compañía checa que se atreve a dar el salto. En este caso, lo hacen con un juego de acción y aventuras en tercera persona. Lo interesante de este título será tanto el argumento como la forma de jugarlo. En varias ocasiones, hemos visto en el cine la historia de enviados por el Vaticano a investigar un supuesto milagro. Ése es el punto de partida de este juego que te llevará a viajar por varias épocas de la historia y a enfrentarte a los enemigos usando tus armas y, sobre todo, tu cerebro, porque los puzzles abundarán en *Shade*. Pese a que el juego está previsto para este año, sus creadores todavía se resisten a dar excesivos datos. Intentaremos seguirle la pista en los próximos meses.



DESARROL.: BLACK ELEMENT INTERACTIVE
DISPONIBLE: 2004

DREAMFALL

CAMBIO DE RUMBO

DESARROLLADOR: FUNCOM DISPONIBLE: OTOÑO 2005

Dreamfall no va a ser una continuación de *The Longest Journey* en sentido estricto. Tienen en común parte de sus escenarios y de sus personajes, pero plantean historias independientes y conceptos de juego muy diferenciados. Mientras que el original era una aventura gráfica de apuntar y hacer clic, los responsables de Funcom han decidido orientar *Dreamfall* hacia el campo de las aventuras de acción.

Sus creadores no quieren dar a conocer demasiados datos sobre el argumento, pero sabemos que comenzará tan sólo unos años después del final de *The Longest Journey* y que se desarrollará en Arcadia, Stark y un nuevo mundo que no aparecía en el original.

LA ARCADIA DE LA AVENTURA

El trío protagonista estará formado por Zoe Castillo, una atractiva joven de Stark; Kiam, un guerrero de Arcadia, y April Ryan. Además de April, durante el juego te encontrarás con otros personajes del original. Zoe Castillo tendrá el papel principal, aunque manejarás a cada uno de los protagonistas en diferentes fases del juego. Sus creadores nos comentaron que no podrás elegir entre ellos "salvo en algún punto concreto" del argumento del juego.



Esto es Arcadia, un mundo de fantasía medieval.

Pese a que el juego lleva menos de un año en desarrollo, vimos algunas fases ambientadas en Arcadia y su aspecto gráfico es excelente. *Dreamfall* será totalmente tridimensional y pudimos comprobar la calidad de las animaciones faciales y de algunos detalles técnicos, como la utilización de luces dinámicas.

Ragnar Tornquist, director creativo del proyecto, nos indicó que habrá "diferentes formas de hacer frente a las situaciones que plantea el juego" y que "el nivel de dificultad no será elevado". Está prevista una versión de *Dreamfall* para Xbox, por lo que se ha adaptado el sistema de control a las necesidades del gamepad. De todas formas, en la versión para PC también se podrá optar por el sistema de apuntar y hacer clic. Por supuesto, dispondrás de un inventario para almacenar tus objetos.

NOCHE DE NOMINACIONES

La E3 está más que consolidada, y cada vez se presta más atención a las nominaciones semioficiales a mejores juegos de la feria que, desde hace unos años, vienen realizando profesionales del sector a través de la página www.e3awards.com.

Muchas de las categorías mezclan juegos para PC y para consolas, lo que permite comprobar que los juegos de nuestra plataforma conservan el prestigio crítico pese a la formidable competencia. Entre los nominados, encontramos productos genuinamente peceros como *Half-Life 2* y *Splinter Cell 3*, nominados en la categoría de mejores títulos de todas las plataformas. Estos dos figuran también entre los aspirantes a mejor juego de PC junto con la nueva entrega de *El Señor de los Anillos*, *Rome: Total War* y *Los Sims 2*. En las categorías de mejor juego de acción y acción/aventura, encontramos productos tan destacados como *F.E.A.R.* y *Prince of Persia 2*. *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* y *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, son la apuesta rolera de este año, mientras que la estrategia la acaparan juegos para compatibles como *El Señor de los Anillos*, *Rome: Total War* y *Warhammer 40,000: Dawn of War*.

Finalmente, en la categoría on line se ha colado *Battlefield 2* entre los más que previsibles *EverQuest 2* y *World of Warcraft*. Otra de las curiosidades de este año es que muy pocos títulos ya exhibidos en Los Ángeles en 2003 repiten nominación. La savia nueva se abre paso, o al menos lo hace entre las referencias de los chicos de la prensa.



SID MEIER'S PIRATES

Puede que el nombre te suene, ya que es la puesta al día de un juego clásico editado hace eones, en concreto, en 1987. Lo firmaba el ahora célebre y prestigioso Sid Meier, pero tenía de todo menos estrategia. En esta versión moderna, encarnarás a un bucanero en guerra contra los españoles. Tendrás que gobernar el barco, decidir cuándo zarpar y con qué finalidad, buscar grandes X que indican donde está el tesoro e incluso bailar con la hija del gobernador. En resumen, una aventura 3D que bebe de todos los géneros y pretende ser tan original como el *Pirates* del 87. Su responsable es toda una garantía de calidad, así que no tenemos reparos en recomendarte que no lo pierdas de vista.



DESARROLLADOR: FIRAXIS GAMES
DISPONIBLE: FINALES 2004



SILENT HILL 4: THE ROOM

Nuevo personaje y misma ración de lúgubres hoteles para el viaje final de una serie mítica.

DESARROLLADOR: KONAMI
DISPONIBLE: OCTUBRE

Caballeros de la Antigua República II
THE SITH LORDS

¡QUE VIENEN LOS SITH!

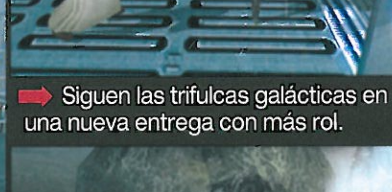
DESARROLLADOR: OBSIDIAN ENTERTAINMENT | DISPONIBLE: FEBRERO 2005

BioWare le está sacando un partido extraordinario a la segunda trilogía de George Lucas. Tras el éxito de *Caballeros de la Antigua República*, llega una secuela con sustancia, ya que va a dar mucho protagonismo a los malvados caballeros Sith, los seguidores del Reverso Oscuro.

Esta vez, BioWare (compañía a la que no le faltan trabajo ni proyectos) ha delegado gran parte del desarrollo en Obsidian Entertainment, estudio que cuenta con veteranos de la división de rol de Black Isle.



Tú eliges: ¿espada de doble láser? ¿A que suena tentador?



Siguen las trifulcas galácticas en una nueva entrega con más rol.



Una colleja a tiempo puede hacerte algo más bueno... o más malo.

La nueva entrega empieza siete años más tarde del final de la primera. Empezarás el juego desprovisto de poderes de la Fuerza y poco a poco deberás recuperarlos. Estás atrapado en un asteroide minero, y tus primeros pasos consistirán en recuperar algo de poder, el suficiente para sacar tu nave de esa trampa. Las referencias a la primera parte van a ser continuas. Para empezar, manejarás la misma nave, esa Ebon Hawk con un parecido más que razonable al mítico Halcón Milenario. Ya desde el principio, se manifestará el componente de rol. Te enfrentas a una decisión peliaguda: ser Jedi o ser Sith.

VIVA EL MAL

Entre los elementos de rol que cobran protagonismo, está el sistema de moral. Cada decisión que tomes afectará a tu estado anímico y te irá acercando a uno de los dos reversos de la Fuerza. Como en el original, podrás afrontar la mayoría de situaciones en equipo, con dos acompañantes cuyo control será posible asumir a voluntad.

El juego contará con siete mundos distintos, algunos de ellos ya presentes en la primera entrega. Es el caso de la Academia de Dantooine. El motor gráfico no varía, aunque se ha pulido ligeramente. Sin embargo, no busques las diferencias en aspectos técnicos, porque la apuesta de los creadores del juego es centrarse en potenciar el componente de rol y dar algo más de profundidad a esa galaxia virtual que va camino de convertirse en un completo universo.



BEYOND DIVINITY

La interesante secuela de *Divine Divinity* ya está terminada, aunque desconocemos cuándo llegará a nuestro país.

DESARROLLADOR: LARIAN STUDIOS
DISPONIBLE: POR DETERMINAR

DUNGEON LORDS

Un juego de espada y brujería diseñado por D.W. Bradley, el autor de *Wizards & Warriors*, y muy centrado en los combates. De hecho, a primera vista recuerda a *Blade* por su ambientación, el diseño en 3D y la posición de la cámara en tercera persona. Dispondrás de ocho razas y ocho clases para crear tu personaje. A medida que avance el juego, podrás mejorar sus habilidades y añadir objetos a su inventario. En los combates será posible realizar combos y lanzar conjuros. Destaca el hecho de que todos los datos que normalmente ocupan media pantalla en los juegos de rol quedan ocultos para lograr una mayor inmersión. Además de la campaña individual, el juego incluirá un modo multijugador cooperativo.



DESARROLLADOR: HEURISTIC PARK
DISPONIBLE: 2004

DRAGON AGE

SOPA DE DRAGÓN

DESARROLLADOR: BIOWARE DISPONIBLE: 2005

Según Greg Zeschuk, uno de los socios fundadores de BioWare, *Dragon Age* viene a ser un compendio de todo lo que su compañía ha aportado al mundo del rol informático en el último lustro: "Recogerá gran parte de nuestra experiencia previa, empezando por la interacción en grupo de *Baldur's Gate* o los aspectos comunitarios y on line de *Neverwinter Nights*, pero sin olvidar los combates tácticos de *Caballeros de la Antigua República*". Otra novedad destacada es que BioWare explota por segunda vez (la primera es el aún inédito *Jade Empire*) una licencia de propia creación, tras dedicarse anteriormente a adaptar el universo de *Dungeons & Dragons* o la jugosa licencia *Star Wars*.

LA FIESTA DE LAS ESCAMAS

En este mundo de fantasía mítica de nuevo cuño disfrutaremos un sistema inédito de modificaciones de terreno, inmensos escenarios llenos de vida que podrán recorrerse de forma continua, sin cortes ni transiciones, y gran variedad de razas nuevas, todas con su historia, su mitología, sus costumbres y ¡hasta sus propios idiomas! Según Zeschuk, "el juego conservará el sentido del humor y la cuidada ambientación de nuestros títulos anteriores". Como guinda, podrá optarse entre dos formas de abordar los combates, una similar a la de *Baldur's Gate* y otra inspirada en la de *Caballeros de la Antigua República*. La campaña individual también podrá jugarse en el modo multijugador, pero desde otra perspectiva.



Bioware inicia un nuevo camino con este juego.

Personajes fortachones, malcarados y sobrados de polígonos.

DE OTRA GALAXIA

El rol no pasa por su momento de producción más abundante. Pero, ¿qué más da? Cuando en un mismo recinto se muestran la secuela de *Caballeros de la Antigua República*, *Dragon Age* y *Dungeon Siege 2*, el resto de títulos pasan a un segundo plano.

The Sith Lords viene avalado por la calidad de la primera entrega, el mejor juego que hemos visto en los últimos tiempos. Y aunque en esta ocasión no es BioWare quien está al frente del proyecto, muchos de los miembros de Obsidian trabajaron anteriormente en Black Isle, así que su capacidad está fuera de toda duda. Si bien es cierto que esta segunda parte nos pareció "demasiado" similar al original, todavía queda tiempo para que puedan aplicarle una buena capa de pintura.

Y volvemos a mentar a BioWare, que se ha convertido en el referente indiscutible de la galaxia rolera. Parece que lo de delegar el desarrollo de *Caballeros de la Antigua República II* en otra compañía se debe en parte a *Dragon Age*. Si, como dicen, van a incluir en él lo mejor de *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* y *Caballeros*, poco le va a quedar a nadie que decir. Así que más vale que el resto de compañías se den prisa, porque amenazan con tenerlo listo el año que viene.

El otro gran título de rol de esta E3 fue *Dungeon Siege 2*, que encarna lo mejor de la vertiente hiperactiva del género. Esta segunda entrega no aportará grandes cambios a nivel gráfico, sino que sus creadores se están centrando en la jugabilidad. Suficiente para que nadie cuestione su corona en la vertiente "diabólica" del rol. Bueno, claro, al menos hasta que Blizzard anuncie *Diablo III*.





PHASE: EXODUS

Se trata de un juego de rol y estrategia con perspectiva en tercera persona ambientado en un futuro próximo en el que un desastre natural ha hecho desaparecer la civilización tal y como hoy la conocemos (¿te suena?). Eres uno de los supervivientes en un mundo donde impera la ley del más fuerte. Una gran arma va a destruir lo que queda de humanidad, así que te deberás abrir paso para evitar la nueva catástrofe aniquiladora. En el juego se incluirán un total de 150 armas y los combates se desarrollarán por turnos, aunque a veces te interesará utilizar el sigilo. De hecho, sus creadores afirman que podrás afrontar cada situación de formas diversas.

DESARROLLADOR: HORNS AND HOOVES
DISPONIBLE: 2005



STAR WOLVES

Un juego de ambientación espacial en el que podrás dirigir un grupo de hasta seis cazarrecompensas.

DESARROLLADOR: X-BOW SOFTWARE
DISPONIBLE: OTOÑO

DUNGEON SIEGE II

A GOLPE DE RATÓN

DESARROLLADOR: GAS POWERED GAMES DISPONIBLE: FINALES 2004

Por fin hemos podido ver en movimiento la segunda entrega de *Dungeon Siege*. El juego conserva el motor gráfico del original y la evolución visual ha sido bastante limitada, pero sus creadores destacan que han centrado sus esfuerzos en el terreno de la jugabilidad.

Por ejemplo, se ha trabajado mucho en la inteligencia artificial de los enemigos (aunque vimos algún fallo durante la presentación) para que ataquen coordinadamente y sean capaces de tenderte emboscadas. Esto hará necesario coordinar mejor las habilidades de los miembros de tu grupo, que pueden llegar a ser hasta seis. Cada uno de ellos tendrá ahora una personalidad bastante marcada y su grado de interacción será mayor, con lo que la experiencia de juego variará en función de quién te acompañe.

En los combates será necesaria una buena coordinación de tu grupo.



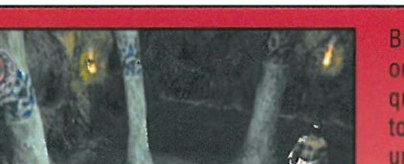
EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE

Además de tus compañeros, también podrás contar con una especie de mascotas en tu grupo. En su caso, no acumularán experiencia en el combate, sino que mejorarán su comportamiento en función de... ¡los objetos con los que las alimentes! También dispondrás de nuevos poderes que no requieren maná, sino que se regeneran con el tiempo, con lo que su uso será limitado. Si es necesario, incluso podrás recurrir a la pausa para lanzar un hechizo.

El juego promete gran cantidad de peleas contra todo tipo de bichos.

En cuanto a tu personaje, podrás elegirlo entre cuatro razas diferentes y determinar su indumentaria y peinado. Resulta que empiezas el juego al servicio de los malos, pero pronto te revuelves contra ellos. La evolución de tu personaje ofrece muchas más posibilidades que en el original, ya que las cuatro clases se han ramificado y te podrás especializar mucho más.

La secuela también será menos lineal, ya que se han incluido puntos de teletransporte que te pueden trasladar de una región a otra. Además, en algunos momentos tendrás cierto margen para decidir cómo afrontas la situación.

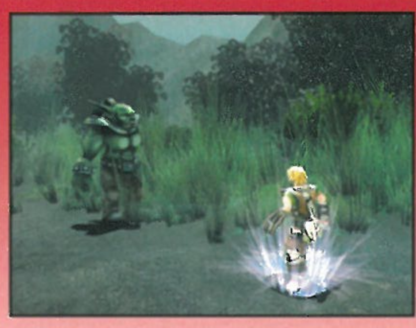


THE BARD'S TALE

Una puesta al día edulcorada y en tercera persona de uno de los juegos pioneros en el campo del rol. Y nadie mejor que Brian Fargo, responsable también del original, para crearlo. Será atípico, ya que, aunque su autor remarca que tiene todo lo necesario para ser considerado un juego de rol, huye constantemente de los clichés del género (para empezar, el protagonista es una especie de antihéroe) y parodia muchos de sus tópicos. De hecho, este títulobasa gran parte de su atractivo en el sentido del humor de situaciones y diálogos. Vamos, que nos espera un cuento de bardos de lo más atípico. Esperemos que un juego de estas características acabe siendo traducido.



DESARROLLADOR: INXILE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE: PRINCIPIOS 2005



THE ROOTS

Un nuevo juego de rol de espada y brujería en el que deberás explorar y combatir con un sistema de turnos.

DESARROLLADOR: TANNHAUSER GATE
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE

PACIFIC FIGHTERS

EN LAS ANTÍPODAS

DESARROLLADOR: 1C MADDOX GAMES | DISPONIBLE: FINALES 2004

Prácticamente la única novedad en simulación de vuelo de este E3 la constituyó *Pacific Fighters*, probablemente el canto del cisne de la saga *iL-2 Sturmovik* y la próxima cita inexcusable con Oleg Maddox, el gurú de la simulación de vuelo moderna.

En esta ocasión, se nos traslada a las batallas aeronavales que tuvieron lugar en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. Más de 40 tipos de aviones, portaaviones, navíos, vehículos e islas paradisíacas se combinan en un cóctel donde el principal ingrediente es la acción. Midway, Guadalcanal, Iwo Jima, están todas aquí. Hasta 16 nuevos escenarios y campañas totalmente dinámicas en solitario y multijugador.



El juego promete altas dosis de espectacularidad.



Será posible ajustar la dificultad del juego a tu pericia.

DE TODO MENOS PACÍFICO

Al ser las operaciones aeronavales el núcleo de *Pacific Fighters*, se han cuidado especialmente todos los efectos físicos y visuales relacionados con el agua. Igualmente, el desafío de despegar y aterrizar desde un portaaviones, rara habilidad que el jugador deberá dominar con maestría absoluta, ha sido también modelado con sumo detalle.

Como consecuencia, el motor original de *iL-2* permite ahora gran cantidad de unidades en acción, en forma de desembarcos anfibios masivos, grandes batallas aéreas, duelos artilleros costeros y/o navales, limitados ya sólo por la potencia de la CPU. Por otro lado, se han incorporado nuevos niveles de dificultad escalables, para que *Pacific Fighters* resulte atractivo tanto para pilotos virtuales de baja experiencia como para los más expertos.

NO ABANDONES EL BARCO

Vacas flacas para los simuladores de vuelo. Si eres un apasionado de este tipo de juegos y, además simpatizante del Atlético de Madrid, te has ganado el cielo. Por mucho que nos esforzamos, no conseguimos encontrar más que cuatro simuladores en la E3 de este año. La gran ausencia fue sin duda la de los productos Microsoft, ya sean sus simuladores de vuelo o trenes.

Huérfanos de la gran M, encontramos cobijo en la parada de Ubisoft. Ahí se encontraba *Pacific Fighters*, que trasladará la acción de *iL2-Stumorvik* al Pacífico, portaaviones incluido. Tratándose de otro producto de Oleg Maddox no estamos hablando sólo de gráficos, sino que debemos esperar realismo sin límites. Entre los escenarios de este simulador, veremos Midway, Okinawa, Pearl Harbour y Singapur. Algunos de estos escenarios los compartirá *Heroes of the Pacific*.

Se trata de otro simulador que compartirá el teatro bélico de *Pacific Fighters*, pero la jugabilidad será totalmente distinta. Estará más cerca de un *Crimson Skies* que de *iL-2*. Hasta aquí lo que respecta a la simulación aérea. Pero no se acaba aquí la cosa, porque dos simuladores marítimos dan algo de esperanza a este género, una vez más, en crisis. *PT Boats: Knights of the Sea* es una apuesta atrevida por lo poco común de los vehículos que aparecen en él: las patrulleras y vehículos de intervención rápida marítimos de la Segunda Guerra Mundial. Para no ser menos, el último simulador de la lista, *Silent Hunter III*, también tiene lugar durante la guerra contemporánea por excelencia para ofrecer simulación solvente y contrastada.

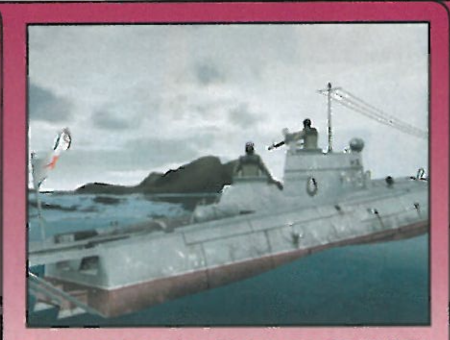




HEROES OF THE PACIFIC

La Segunda Guerra Mundial en el Pacífico con 25 modelos de aviones diferentes.

DESARROL.: IR GURUS INTERACTIVE
DISPONIBLE: FINALES 2004



PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA

Las acciones de las pequeñas embarcaciones durante la Segunda Guerra Mundial.

DESARROLLADOR: AKELLA
DISPONIBLE: PRINCIPIOS 2005



SILENT HUNTER III

Esta entrega aportará un nuevo motor 3D, amplias posibilidades de dirigir a tu tripulación y acciones espectaculares.

DESARROLLADOR: UBISOFT
DISPONIBLE: OTOÑO

Need for Speed UNDERGROUND 2

GASOLINA Y ALERONES... DOS

DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS DISPONIBLE: DICIEMBRE

La serie Need for Speed es sinónimo de velocidad desbocada. Con el tiempo, se ha ido adaptando a distintas modas automovilísticas hasta dar con la del tuning, todo un filón a explotar que está asegurando magníficos resultados. El segundo juego de la serie con piel tunera ya está en marcha, y Electronics Arts pretende editarlo a finales de año. La nueva entrega incluirá tres modalidades de juego, a recorrer a golpe de carrera semiclandestina. Como en el anterior, se incluirá un modo de historia en el que tendrás que hacerte un nombre en la ciudad a base de aceptar o proponer retos que, de salir airoso, te permitirán mejorar tu reputación y acceder a mejores componentes para tu vehículo.

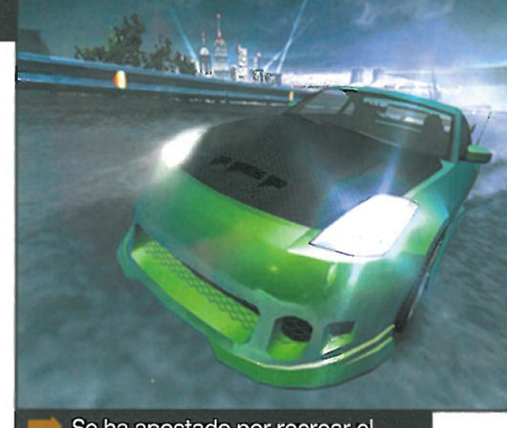
SIN LÍMITES

Los desarrolladores apuestan por una recreación escrupulosa del mundo de las carreras ilegales. A diferencia de la anterior entrega, los circuitos serán mucho más abiertos y variados. Para ello, dividirán la ciudad virtual en cinco sectores, uno por vecindario. Estas áreas estarán interconectadas y podrás conducir libremente por ellos. La ambientación variará de uno a otro y afectará al tipo de conducción recomendable para salir airoso. Podrás encontrar calles serpenteantes o cuadriculadas con asfaltos nuevos o gastados. Incluso influirán los cambios meteorológicos, siempre a tiempo para complicar más aún tus posibilidades de victoria.

El juego incorporará nuevos vehículos y amplias opciones de mejora y personalización de los vehículos. La biblioteca de componentes mecánicos, adhesivos y pinturas será mucho más amplia en esta nueva entrega, así que afinar el coche para afrontar la carrera con éxito será más relevante que en la anterior edición. En fin, que la nueva entrega promete un mundo más inmersivo y con mayores opciones de juego.



Podrás correr libremente por cinco escenarios interconectados.



Se ha apostado por recrear el ambiente de las carreras ilegales.



La nueva entrega promete un mundo más inmersivo.

FLATOUT

El estudio finlandés Bugbear no ha escatimado en ideas para hacer destacar este juego de conducción de los demás. Uno de los elementos distintivos será la inclusión en los circuitos de múltiples objetos, tales como neumáticos, camiones cargados de troncos y vallas que podrás utilizar para obtener ventaja y retrasar a los oponentes. Pero lo más llamativo del título es que los pilotos están modelados de forma realista y pueden salir despedidos del coche, como puedes comprobar en la imagen. De hecho, hay una serie de pruebas que se pueden desbloquear y que giran alrededor de esto: lanzamiento del piloto a mayor distancia, altura, bolos... En breve veremos lo que da de sí.



DESARROLLADOR: BUGBEAR ENTERTAINMENT
DISPONIBLE: OTOÑO



MASHED

Cuatro vehículos armados disputan carreras en 13 circuitos diferentes. Todo vale.

DESARROLLADOR: SUPERSONIC
DISPONIBLE: VERANO

CARRERAS

JUICED

DE MUY ALTO OCTANAJE

DESARROLLADOR: JUICE GAMES | DISPONIBLE: SEPTIEMBRE 2004

Tras *NFS Underground* o *Midnight Club 2*, otro juego se apunta a la incipiente moda del tuning virtual. El juego contará con tres modos de juego: carrera instantánea, competición y multijugador. En cualquiera de los tres, se podrán configurar diversos parámetros, empezando por la opción de correr en equipo con otros coches a los que podrás dar órdenes. Está previsto que esta posibilidad dé mucho juego en el modo multijugador.

En el modo competición, deberás acumular dinero y respeto y hacer lo posible para que tu coche no acumule desperfectos que serán caros de reparar. Así que no sólo se tratará de ganar carreras, sino de pilotar con buen juicio y reduciendo riesgos. A medida que avances en este modo de juego, irás accediendo a retos que te permitirán ganar dinero con relativa facilidad.

EL RUGIR DEL MOTOR

Los desarrolladores están trabajando en un motor físico que, por ejemplo, permita comportamientos distintos en cada una de las cuatro ruedas del vehículo. Está previsto que los daños afecten a la conducción, aunque en el taller de reparación podrás arreglar las abolladuras e incluso adquirir componentes para mejorar el comportamiento de los 50 vehículos (Toyota, Nissan, Subaru, etc.) disponibles.



Las opciones de configuración prometen ser amplias.

El juego podría marcar un antes y un después en la simulación de carreras urbanas.

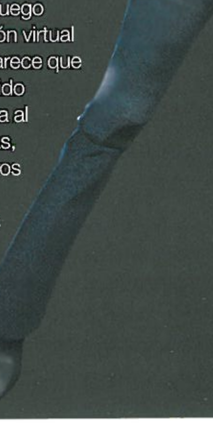
Además de los que utilizan los vehículos reales, los desarrolladores incluirán recambios de distintas marcas, como neumáticos Bridgestone o amortiguadores Konig. No hay ninguna duda de que el juego promete novedades, emociones fuertes y olor a gasolina.

AL RALENTÍ

Está claro: algo está cambiando en el género de carreras. A este paso, a los juegos de conducción sobre compatibles no va a conocerlos ni la madre que los parió. Donde antes dominaban el rally y la Fórmula 1, siempre escoltados por las delirantes carreras futuristas, hoy se abre paso un nuevo inquilino dispuesto a quedarse: el tuning. La feria dio una de arena, y una dolorosa: a estas alturas, no está ni mucho menos confirmado que el próximo *Colin McRae* vaya a tener versión PC. Es más, el futurible y muy prometedor *Richard Burns Rally* no estuvo presente. Visto el panorama, al discreto *Xpand Rally* le tocó el papel de único representante del antes superpoblado mundo de los rallies. En fin, decepciones que vienen a unirse la ya sabida ausencia de juegos de Fórmula 1, que siguen siendo exclusiva de las consolas de nueva generación.

En cambio, los juegos de tuning van a más. La segunda parte de *Need for Speed: Underground* consolida la feliz inyección de sangre tunera en una saga que estaba estancada. A la estela del juego de EA, llega *Juiced*, que promete un similar grado de libertad con una física hiperrealista.

Entre tanto coche, también ha habido sitio para las motos. Y llegan de la mano de la adaptación de una película, *Torque*, que promete dar mucho juego convertida en diversión virtual sobre dos ruedas. Parece que el tuning ha conseguido salvar por la campana al género de las carreras, pero en años venideros esperamos más variedad y más ideas para capear un poco mejor el mal momento que atraviesa este popular género.





RIG'N'ROLL

Los camiones son los protagonistas de este juego que se desarrolla en las carreteras californianas.

DESARROLLADOR: SOFTLAB-NSK
DISPONIBLE: 2005



TORQUE: SAVAGE ROADS

Carreras arcade de motos basadas en la película de Warner Bros. Aquí todo vale.

DESARROLLADOR: JOWOOD
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



XPAND RALLY

Un juego de rallies para pisar a fondo el acelerador que incluye 60 etapas y ocho tipos de superficie distintos.

DESARROLLADOR: TECHLAND
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



FIFA 2005

REGRESO AL PASADO

DESARROLLADOR: EA CANADA DISPONIBLE: OCTUBRE



Una buena cámara para ver la distribución de tus jugadores.

Te dijimos que habías cambiado, que antes molabas más. Y tú, gordo de éxito, nos contestase que no, que eras el mismo de siempre, sólo que mejor. Mentira. Menos mal que acabaste por dar la razón a quienes habías retirado la palabra para concluir que la única forma de avanzar sería retrocediendo. Y así ha sido. Del juego pesado, de ese combate imposible contra *Pro Evolution Soccer*, no queda ni el recuerdo. *FIFA 2005* es el retorno de ese juego de fútbol directo, divertido e irreal. Único en su género.

UN TOQUE CON CLASE

Tras dos partidos jugados en el stand de Electronic Arts, los marcadores lo decían todo: 6 a 4 y 5 a 3. El ataque pudo a la defensa, la risa al bostezo. Como debe ser. Ambos encuentros sirvieron para presentar el "primer toque", novedad destacada de esta edición que sirve para distinguir a los especialistas de los cracks. Un pase corto lo controlarán todos sin problemas, pero con uno de 40 metros puede que Ronaldinho se invente una devolución con el exterior de la bota, mientras Reiziger termine mandando la pelota a Ámsterdam al intentar controlarla. Esto facilitará la tarea a quien esté defendiendo: presiona a los técnicamente menos dotados, roba la bola, pásala a los buenos y gana el partido. Así de fácil.

Esta nueva característica vendrá acompañada por mejoras en los viejos conocidos: el "sin balón" será más asequible para jugadores inexpertos, las animaciones ampliarán repertorio, la física de la pelota ha sido renovada y los cambios climáticos, este año sí, prometen ser algo más que un adorno. De la estética ya se encargará un sistema de cámaras que enseñará lo mejor de cada casa, desde los rostros de unos jugadores que abandonan la caricatura a unos estadios que son reflejos de sus colegas de verdad. Súmale los cánticos de las aficiones más importantes del mundo, la posibilidad de jugar 20 ligas diferentes o fichar a alguno de los 12.000 jugadores disponibles y tendrás motivos suficientes para esperar con los brazos abiertos.

Este año, vuelven los pases dirigidos de forma automática.



Podrás hacer controles orientados con el pecho.



MADDEN NFL 2005

Revolucionario sistema de manager para terminar de dar brillo a la joya del catálogo EA Sports.

DESARROLLADOR: EA TIBURON
DISPONIBLE: NOVIEMBRE



CLUB FOOTBALL 2005

Por primera vez, llega al PC este simulador personalizado para varios equipos, entre ellos el Real Madrid.

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISPONIBLE: OTOÑO 2005



FOOTBALL MANAGER 2005

En su apuesta por los juegos de deportes, Sega se lanza a la piscina con un nuevo manager de fútbol.

DESARROLLADOR: SEGA
DISPONIBLE: FINALES 2004

NBA LIVE 2005

DIEZ AÑOS DANDO ALEGRÍAS

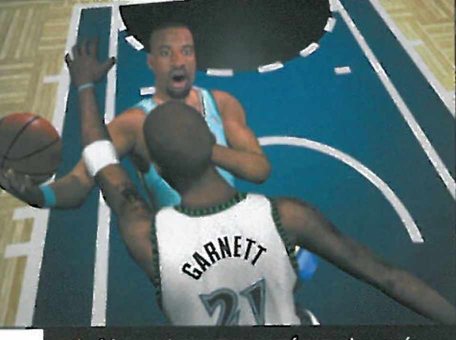
DESARROLLADOR: EA CANADA · DISPONIBLE: NOVIEMBRE

Gente que deja su compañía afectada por la crisis de los 30, diseñadores que abandonan la industria por la de los 40 y otros que vuelven por la de los 50. Cuando eres más pequeño, eso no pasa. Soplas menos velas de las que te gustaría y te crees que el deseo pedido se cumplirá. En esas está *NBA*. Míralo, acaba de cumplir 10 años y se presenta en la E3 sacando pecho, con voz cambiada y marcas de acné. Dice que ha crecido y nos revela su deseo, un futuro similar al pasado.

Más expresión para unas caras que son casi reales.

I LOVE THIS GAME

Creces y cambias las facciones. Nuevo motor gráfico que marca diferencias entre la corpulencia de Shaq y la velocidad de Kobe. Y que permite leer los tatuajes de Iverson, tal es su nivel de detalle. Creces y aprendes. Nuevas teclas para los rebotes y los tapones del mismo modo que se hiciera el año pasado con los mates y los tiros. Creces e intentas superar tus defectos. Los jugadores ya no se quedan impasibles cuando no tienen la posesión, ahora van a luchar en todas las partes de la pista. Unos por la posición bajo el tablero, otros por irse de un bloqueo. Aunque, por encima de cualquier otra cosa, creces sabiendo que siempre puedes crecer más. De ahí que tus viajes por otras ligas o las mejoras prometidas para el modo Dinastía, el sistema de gestión de tu franquicia, queden aplazadas para el siguiente aniversario. De ahí que año a año nos tengas a todos esperando qué significa para ti crecer.



Hacer tapones será mucho más complicado.

OTRAS LIGAS

Los juegos deportivos de Electronic Arts vienen siendo víctima de una incomprensión similar a la que sufre Bill Gates con sus sistemas operativos. No tienen rivales y la gente habla de monopolio. Las cosas claras: no tienen vecinos de estantería porque competir con ellos es casi un suicidio. La exhibición tecnológica mostrada año a año por los títulos de EA obliga a la supuesta competencia a invertir una cantidad de recursos descomunales para alcanzar a quien lleva tanta ventaja. No vale la pena. Claro que no. Pero que nadie se vaya todavía, el género aún tiene zonas vírgenes.

Sega y Konami. *Virtua Tennis* y *Pro Evolution Soccer*. El primero demostró que todavía quedaban deportes que cubrir, mientras que el segundo ofreció un tipo de simulación complementaria a la de *FIFA*, el cual multiplicó sus posibilidades de triunfo puesto que, a su manera, tampoco tenía competencia.

Dos éxitos. Dos vías que, por lo visto en la E3, nadie se ha decidido a prolongar. Los deportes reales que no contaban con homólogos virtuales, siguen igual. Las compañías han pasado de largo el balonmano y el voleibol, el baloncesto europeo y el tenis ATP. Tampoco parece que nadie se atreva con algún concepto alternativo en torno al mundo del fútbol. ¿Qué tal unas estrellas de la liga a las que controlar tipo sims? Puede parecer una idea descabellada, una apuesta suicida, pero lo que está claro es que sólo desde el riesgo podrán los pequeños convivir junto a un gigante al que le basta con dar pasos cortos para evitar caerse.



NHL 2005

No nos interesará ver los partidos por la tele, pero jugarlo es, año a año, una experiencia cada vez más irresistible.

DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISPONIBLE: OCTUBRE



PC FÚTBOL 2005

Vuelve el clásico. Los partidos no se podrán jugar, pero el manager será más completo.

DESARROLLADOR: PLANETA INTERACTIVE
DISPONIBLE: OCTUBRE



TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Manejar a Ballesteros será otro aliciente para la franquicia con mayor progresión de EA.

DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISPONIBLE: FINALES 2004

EVERQUEST 2

MÁS Y ¿MEJOR?

DESARROLLADOR: SONY ONLINE ENTERTAINMENT | DISPONIBLE: FINALES 2004

La presentación de este año de *EverQuest 2* ha coincidido con el inicio de su fase de testeo pública. Por ello, el juego se ha exhibido con mucho menos secreto que el año pasado. Una vez más, nos impresionó sobre todo su extraordinario nivel gráfico, muy por encima del resto de competencia on line, *Star Wars Galaxies* incluido.

En *EverQuest 2*, asombran las cifras, que hablan de un juego ambicioso como pocos. Para empezar, 130 horas de diálogo, dado que casi todos los personajes no jugadores tendrán algo que decirte (en inglés, claro). En el juego habrá 16 razas distintas que se podrán especializar en alguna de las 24 clases disponibles sin ningún tipo de restricciones. Está previsto también que los jugadores puedan acumular propiedades como apartamentos, casas o gremios.

CAZA EN RED

Como en la primera entrega, el objetivo principal será cazar todo tipo de bestias, y para ello contarás con más de 160 tipos de criaturas, desde orcos y goblins a enormes dragones y amenazantes estatuas vivientes. La lista definitiva de especializaciones ya se ha hecho pública, y de ella deducimos que difícilmente habrá alguien que no encuentre su vocación. Ninguna de estas especializaciones es cien por cien original, pero sí encontrarás un mundo de matices y pequeñas diferencias.

Además, parece que se han corregido algunos errores de diseño de la primera entrega.

En primer lugar, se acabaron las expediciones de cinco horas con más de 50 jugadores para matar a un único enemigo, ya que el juego está orientado a pequeños grupos que se enfrentarán a una serie de retos que podrán completarse en una hora como máximo. Los novatos recibirán ayuda, aunque se acabó la posibilidad de que los personajes de alto nivel les regalen puntos de experiencia a discreción. También se está trabajando en el equilibrio de las clases para que ninguna sea inferior al resto.


En esta ocasión, los pequeños grupos serán poderosos.


Como siempre, serán varias las razas a elegir.


Atención al nivel de detalle de la espada: todo el juego será igual.



DARK AGE OF CAMELOT: CATACOMBS

Catacombs mejora los personajes y triunfará por sus aventuras personalizadas.

DESARROL.: MYTHIC ENTERTAINMENT
DISPONIBLE: FINALES 2004



DRAGON EMPIRES

Un juego en el que un solo jugador puede provocar cambios de gobiernos y llevar a los clanes a la guerra.

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISPONIBLE: OTOÑO 2004



GUILD WARS

Rol multijugador masivo orientado a la acción. Y sin necesidad de pagar cuotas.

DESARROLLADOR: ARENANET
DISPONIBLE: FINALES 2004

WORLD OF WARCRAFT

AZEROTH, TERRITORIO INTERNAUTA

DESARROLLADOR: BLIZZARD ENTERTAINMENT DISPONIBLE: 2004

World of Warcraft es el juego de rol multijugador masivo basado en el universo *Warcraft* que está preparando Blizzard. En él, tomarás parte en acontecimientos tres años posteriores a los de *Warcraft III: The Frozen Throne.* A medida que las distintas razas empiezan a reconstruir sus devastados reinos, nuevas amenazas se insinúan en el horizonte, lo que obligará a los jugadores a aunar esfuerzo si quieren sobrevivir.

JUNTOS, PERO NO REVUELTOS

En Los Ángeles se exhibió una versión en desarrollo muy avanzada a la que se podía jugar sin apenas restricciones. Además, los desarrolladores nos confirmaron que los jugadores podrán alcanzar el nivel 40, el primero en que será posible acceder a monturas propias, distintas para cada raza. Los talentos de cada personaje, que servían para especializarse y crear personajes distintos dentro de la misma clase, están siendo revisados a fondo. Todo apunta a que se acabará optando por un sistema similar al empleado en *Diablo 2.*



Mucho colorido y personajes estilo cómic, así son los gráficos.

Los personajes de la Horda ya corren por la nueva versión.

De los combates entre jugadores se sabe que muy probablemente se realizarán en campos de batalla destinados a tal efecto. También se dotará a las cofradías de un sistema de personalización que permitirá otorgar títulos internos. Por último, aunque los grupos estén limitados a cinco miembros, en la versión final existirá la posibilidad de unir a varios para llevar a cabo objetivos concretos de una dificultad especial.

LA RED NO SE CUELGA

En múltiples ocasiones te hemos hablado del fervor asiático por los juegos en general y por los productos on line en particular. También te hemos hablado del interés de muchas compañías occidentales en hacerse con una porción del mercado oriental, pero los desarrolladores y editores de Extremo Oriente están decididos no sólo a defenderse, sino a contraatacar si hace falta.

La compañía Coreana NC Soft desembarcó en Los Ángeles con un buen puñado de buenos juegos, demostrando así que quiere consolidarse también en el mercado occidental. En su amplio catálogo, destacan títulos como *Lineage II*, *City of Heroes*, *Tabula Rasa* o *Guild Wars*. Sólo resistieron el empuje oriental las compañías más solventes y expertas, como Blizzard, que presentó su *World of Warcraft* por tercer año consecutivo y esperamos que último. Ahora ya es totalmente jugable y empieza a merecer muy buenas críticas.

Luego está Sony Online Entertainment, que sigue optando por la cautela a la hora de mostrar sus nuevos proyectos: vídeos y poco más. Aun así, la calidad de lo mostrado es muy digna de mención, y hay que destacar también que *EverQuest 2* parece ir por muy buen camino. Se nos han quedado otros juegos, títulos como *Warhammer Online*, *Final Fanatasy XI* o *Savage* que pasaron por la E3 de puntillas, pero a buen seguro darán mucho que hablar en los próximos meses. Así pues, la Red va bien, cada vez mejor, y la familia también, gracias.

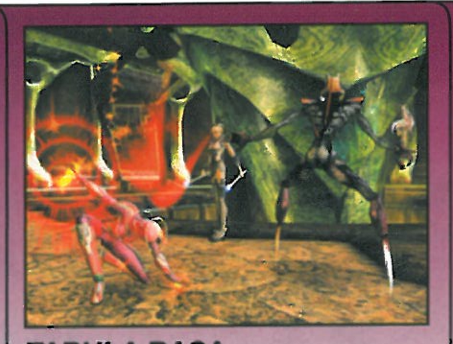




MATRIX ONLINE

Libertad total para elegir la estética de tu personaje y la facción a la que te unes: hombres o máquinas.

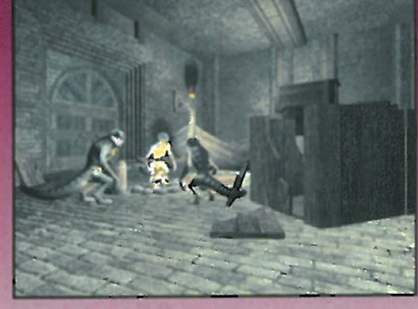
DESARROL.: MONOLITH PRODUCTIONS
DISPONIBLE: 2004



TABULA RASA

Un nuevo concepto aparece en escena: el teletransporte posibilita partidas rápidas entre amigos.

DESARROLLADOR: DESTINATION GAMES
DISPONIBLE: 2005



VANGUARD

El título que debe liderar una nueva generación de juegos con su revolucionaria inteligencia artificial.

DESARROLLADOR: SIGIL GAMES ONLINE
DISPONIBLE: 2005



ELIGE LOS MEJORES

Ya va siendo hora de que **dejemos atrás** a los mejores juegos de **la temporada 2002/2003**. Queremos saber **cuáles han sido**, en tu opinión, **los mejores juegos** editados esta temporada **2003/2004**. **Hemos nominado** los que más nos han convencido en estos últimos doce meses, pero ahora **queremos que seas tú quien** nos **dé el veredicto**.

Es sencillo. Tienes DIEZ votos para repartirlos entre todos los juegos que presentamos, los que mejor puntuación han conseguido en la revista en cada uno de los géneros. Debes ponerle un 10 al que consideres mejor, un 9 al segundo y así hasta el décimo, al que corresponderá un punto. No te confundas, no se trata de repetir la votación en todas las categorías, sino de repartir los votos entre los juegos de TODA la lista. Después puedes añadir el juego que consideres el mejor en los distintos apartados (más innovador, juego revelación...). Como viene siendo habitual, entran en competición todos los productos publicados entre el 1 de julio del año pasado y el próximo 30 de junio. Rellena tus datos y participarás en el sorteo de diez suscripciones anuales a la revista. Encontrarás el resultado de las votaciones y un extenso reportaje sobre lo más destacado del año en el número especial de agosto de *Game Live*. El año pasado, la votación de los lectores coincidió con la de los redactores en cuanto al triunfador (*Grand Theft Auto III: Vice City*), aunque en vuestras votaciones los otros dos lugares del pódium los ocuparon *Warcraft III: Reign of Chaos* y *Mafia*, mientras que nuestros elegidos fueron *Neverwinter Nights* y *Splinter Cell*.

ACCIÓN

- [ ] Battlefield: Vietnam
- [ ] Call of Duty
- [ ] El Señor de los Anillos: El retorno del rey
- [ ] Far Cry
- [ ] Halo: Combat Evolved
- [ ] Hitman Contracts
- [ ] Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- [ ] Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- [ ] Tron 2.0
- [ ] Unreal Tournament 2004

ESTRATEGIA

- [ ] Combat Mission 3: Afrika Korps
- [ ] Commandos 3: Destination Berlin
- [ ] Empires: Los albores de la Era Moderna
- [ ] Etherlords II
- [ ] Homeworld 2
- [ ] Imperivm II: La conquista de Hispania
- [ ] Railroad Tycoon 3
- [ ] Silent Storm
- [ ] Spellforce: The Order of Dawn
- [ ] Worms 3D

AVENTURAS

- [ ] Beyond Good & Evil
- [ ] Broken Sword: El sueño del dragón
- [ ] CSI: Oscuras intenciones
- [ ] Fenimore Fillmore: The Westerner
- [ ] Harry Potter y el prisionero de Azkaban
- [ ] Prince of Persia: Las arenas del tiempo
- [ ] Silent Hill 3
- [ ] Syberia 2
- [ ] Tomb Raider: El ángel de la oscuridad
- [ ] Uru: Ages Beyond Myst

CARRERAS

- [ ] Colin McRae Rally 04
- [ ] Crazy Taxi 3: High Roller
- [ ] Ford Racing 2
- [ ] Indycar Series
- [ ] Los Simpsons Hit & Run
- [ ] Midnight Club II
- [ ] Need For Speed: Underground
- [ ] TOCA Race Driver 2
- [ ] TrackMania
- [ ] World Racing

DEPORTES

- [ ] Championship Manager: Temporada 03/04
- [ ] FIFA Football 2004
- [ ] Madden NFL 2004
- [ ] NBA Live 2004
- [ ] NHL 2004
- [ ] Pool Paradise
- [ ] Pro Evolution Soccer 3
- [ ] Tiger Woods PGA Tour 2004
- [ ] Total Club Manager 2004
- [ ] UEFA Euro 2004

ROL

- [ ] Arx Fatalis
- [ ] El templo del mal elemental
- [ ] Golden Land
- [ ] Heath: The Unchosen Path
- [ ] KnightShift
- [ ] Lionheart
- [ ] Star Wars: Caballeros de la Antigua República
- [ ] Weird War

SIMULACIÓN

- [ ] Trainz Railroad Simulator 2004
- [ ] Lock On: Air Combat Simulation
- [ ] X-Plane: Flight Simulator
- [ ] Flight Simulator 2004: Cien años de aviación
- [ ] Search & Rescue IV
- [ ] X-Plane 7.0
- [ ] Enigma: Rising Tide
- [ ] Fair Strike
- [ ] Secret Weapons Over Normandy
- [ ] Vietnam Med Evac

JUEGO MÁS INNOVADOR: ____________________

JUEGO REVELACIÓN: ____________________

MEJOR GUIÓN: ____________________

MEJORES GRÁFICOS: ____________________

MEJOR SONIDO: ____________________

MEJOR EXPANSIÓN: ____________________

MEJOR PRODUCTO ON LINE: ____________________

MEJOR MOD: ____________________

MAYOR DECEPCIÓN: ____________________

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Población ____________________ **C.P.** __________

Provincia ____________________ **Teléfono** __________

E-mail ____________________

Edad ______ **Sexo:** H ☐ M ☐

Indica tus datos en mayúsculas y envía la página a:

GAME LIVE

IXO PUBLISHING IBÉRICA

C/ ÁLAVA, 140 – 7ª planta. 08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica **antes del 15 de julio** e indicar "Los Mejores" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de septiembre de la revista.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



POLITONOS

envía TONOS34 + código del polifónico al 7494

TAMBIÉN PUEDES PEDIRLOS POR TELÉFONO EN EL 806 41 69 90

si quieres otro polifónico que no ves aquí envia TONOS34 mas un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

TOP50POLIS

84267	Buleria David Bisbal
80025	The Simpsons Theme
80017	Mision Imposible Film
82652	Fiesta Pagana Mago de Oz
80143	La Pantera rosa Theme
82172	Barcelona Himno oficial
84203	Dos gardenias Latin lovers
83188	Real Madrid Himno oficial
84068	Du hast Rammstein
83808	Himno de España Himno
84090	Tengo Queco
84432	Fuente de energia Estopa
84440	El señor de los anillos
84446	Cara al sol Himno
83883	Fraggle Rock Television
84252	Hey ya Outkast
80726	No woman no cry Bob Marley
82380	Dame Veneno Los Chunguitos
83796	La madre de Jose El canto d...
84094	Himno de riego Republica
84067	El Exorcista cine
83584	Bring me to life Evanescence
84201	Voglio vederti danzare Prezioso
83662	Crazy in love Beyonce & Jay Z
82935	Noches de bohemia Navajita Pl
80239	Final Countdown Europe
83849	Molinos de viento Mago de Oz
80044	Rocky Film
84202	Telefono antiguo Sonido
80277	Nothing else matters Metallica
80096	Pulp Fiction Film
80111	Sweet Child of Mine Guns&R
80108	Benny Hill Theme
82124	Atletico De Madrid Himno
80125	Mortal Kombat Film
84064	Darth Vader Marcha imperial
84216	La costa del silencio Mago Oz
82123	Athletic De Bilbao Himno oficial
83228	Samba Adagio Safri Duo
80293	Its my life Bon Jovi
83655	Thunders truck ACDC
84061	Shut up Black eyed peas
83814	Satisfaction Benny Benassi
80093	Equador Sash
83675	Flight 673 DJ Tiesto
80298	Master of Puppets Metallica
83599	Papi chulo El chombo
80056	Insomnia Faithless
81459	Smoke on water Deep Purple
84204	In the shadows The Rasmus

CINE Y TV

83834	La abeja maya Televisión
80024	The Matrix Film
80043	The Terminator Film
83658	Star Wars John Williams
80174	Expediente X Television
80065	Friends Theme
84434	Estas despedido Cocacola
80014	James Bond Film
80091	20th Century Fox Film
84433	Nos vamos a la cama Los lunis
80131	Buffy Cazavampiros Theme
83850	Las Tapitas Anuncio ONCE
84437	Shin Chan Sinosuke
84207	El Padrino Cine
83648	La familia Munster Televisión
80285	Charlie´s Angels Theme
83866	Bajo del mar La sirenita
80074	El equipo A Theme
83884	El principe de Bel air Television
80238	Indiana Jones Film
80048	El coche fantastico Television
84266	May it be El señor de los anillos
80023	Austin Powers Theme
82054	Ain´t no mountain high enough
80036	MacGyver Theme
83835	Star Wars Intro
80195	Angel Theme
84206	Moon river Desayuno diamantes
80051	Top Gun Film
80082	La Pantera Rosa Film
84231	Bar coyote Cine
80249	Futurama Theme
83836	Heidi Televisión
83838	Negrito del Colacao Anuncio
84066	Psicosis cine
80083	Looney Tunes Theme
83837	Cocacola Anuncio
80114	Armageddon Film
80498	El fantasma de la opera
80194	Dirty Dancing Time of Life Film
84029	Cantina Star Wars
80296	Star Trek - The Next Generation
80313	Urgencias Television
80270	Forest Gump Film
84268	Embrujadas Television
80762	Casablanca Film
80687	Halloween Film
83619	Semos diferentes - Torrente
83645	El Superagente 86 Televisión
84233	La historia interminble Cine
80428	Blade runner Film
80729	Conan the Barbarian Film
80212	Tiburon Film
84262	Regreso al futuro Cine
80075	Beverley Hills Cop Film
80118	Harry´s Wonderous Harry Potter
80404	Alf Theme
80172	Hawaii Five-O Theme
80063	Ghostbusters Film
83901	Zorba el griego cine
80138	Hedwigs Theme Harry Potter
80095	South Park Theme
80168	Axels Theme Film
82012	A Little Less Conversation Elvis
80676	Twin Peaks Theme
80186	Ally McBeal Theme
80189	Titanic V2 Film
80434	Bonanza Theme
84560	Curro Jimenez Television

DISCO-TECNO

83786	Desenchantee Kate Ryan
80067	Belissima DJ Quicksilver
80642	Enjoy the silence Depeche Mode
83863	Fallin high Safri Duo
84226	Cafe del mar Energy 52
80041	Heaven DJ Sammy feat. Yaron
83580	Weekend Scooter
83661	Axel F 2003 DJ Murphy Brown
81664	Children Robert Miles
81684	Mundian to bach ke Panjabi Mc
82361	Chihuahua Dj Bobo
84680	Dragostea din tei O-Zone/Haiducii
80197	Sandstorm Darude
84572	Infected Barthezz
81685	Tu es foutu In-grid
84263	Traffic DJ Tiesto
83858	Alive Sonique
83654	Just cant get enough D. Mode
83905	Out of space The Prodigy
84536	Crashed the wedding Busted
81109	2 Times Ann Lee
84183	Breathe Prodigy
84361	The Bongo song Safri Duo
84573	Alone Lasgo
84605	Shin chan dance Shin chan
80554	One more time Daft Punk
80208	Disco Inferno The Trammps
80345	All that she wants Ace of Base
80376	Around the world Daft Punk
84196	Firestarter Prodigy
83579	Everything Counts Depeche Mode
80153	I Will Survive Gloria Gaynor
83801	Never let me down again D. Mode
84556	Take me to the clouds above
80107	Blue Eiffel 65
80073	No good for me The Progidy
84470	The model Kraftwerk
84363	Brainwashed DJ Tomcraft
84461	Tour de France Kraftwerk
84451	Ramp (The logical song!) Scooter
84177	Land of the living Milk Inc
82173	Baya baya Safri Duo
83824	Born Slippy Underworld
83667	Jogi Panjabi MC
80115	Lady Modjo

ESPAÑOLAS

84426	Abre tu mente Merche
83902	Son de amores Andy y Lucas
84034	Uno mas uno son siete Fran Perea
83856	20 de enero La oreja de Van Gogh
84428	Asturias Melendi
82886	Ni más, ni menos Los Chichos
82740	Maldito Duende Héroes Del Silencio
84057	En tu cruz me clavaste Chenoa
84520	Oye el boom David Bisbal
83604	Loca Malena Gracia
82004	A Dios le pido Juanes
84042	Ratoncitos colorados Andy y Lucas
82430	Devuélveme la Vida Antonio Orozco
84532	Ya nada volvera a ser como antes El canto loco
84475	Soy lo que me das Chenoa
84531	La chica de la habitacion de al lado Fran Perea
84500	Te quise tanto Paulina Rubio
82835	Miénteme D. Bisbal y E. Gadel
83914	No es lo mismo Alejandro Sanz
83598	Mariposa traicionera Mana
81690	Bye Bye David Civera
81689	Rosas y espinas David Bisbal
82284	Color Esperanza Diego Torres
83290	Sin Miedo a Nada Alex Ubago & Amaia
83933	Rosas La oreja de Van Gogh
84191	Una noche con arte El arrebato
82364	Chiquilla Seguridad Social
82813	Mi Jefe Mojinos Escozios
82247	Cannabis Skape
84586	Al menos ahora Nek
84439	Para llenarme de ti Ramon
84538	Ni una lagrima mas David Bustamante
83642	No te escaparas Hombres G
84072	Tanto la queria Andy y Lucas
84427	Olvidate de mi Iguana Tango
83886	Caprichosa Chayanne
84056	Un siglo sin ti Chayanne
BULERIA	Buleria David Bisbal
84559	En tu ventana Andy y Lucas
82440	Dime Beth
84528	Lo noto Hombres G
84530	Deseos de cosas imposibles La oreja V. Gogh
84587	Como olvidar David Bisbal
84213	Tequila Cafe Quijano
84429	Aunque no pueda verte Alex Ubago
83609	Ven ven ven Sex bomb
82005	A gritos de esperanza Alex Ubago
82448	Dolores Se Llamaba Lola Los Suaves
82023	A San Fernando Manolo Garcia
84218	Mi corazon Fran Perea
81687	Puedes contar conmigo La oreja de Van Gogh
84603	La danza del fuego Mago de oz
84642	Angel malherido El barrio
84486	Dont stop the music Rosa

www.movilmundo.com

tenemos todos los productos para moviles

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 410
g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000; Motorola: c550, mpx200, T720, T720i, V600; Nokia: 3200, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 72
c55, c60, c62, m55, mc60, s55, sl55, sx1, u10, u15; Sonyericsson: p800, p900, t610, t618, t630, z1010, z200, z600; Tsm: tsm400, IMÁGENES: Alcatel: 332, 531, 535, 715, 735; Lg: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g71
Panasonic: gd87, x70; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400; Sharp: gx10, gx20; Siemens: a60, c60, c62, m46, mc60, s55, sl55, st55, sx1, u10, u15; Sonyericsson: p800, p900,
3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, 7700, 8910i, N-Gage; Panasonic: gd87, x70; Samsung: c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t
V300, V600; Nokia:3100, 3200, 3300, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; Samsung: sgh-s100; Sharp: gx10, gx20; Siemens: m50, m55, mc60, mt50, s55; Sonyericsson: p800, t61





84600	El ritmo de Maria Andy y Lucas
COLOR	Color esperanza Diego Torres
82060	Alegria de Vivir La Barberia del Sur
84537	Mi ritmo Azucar moreno
84071	El que quiera entender que entienda
84533	Damelo ya Queco
FUENTE	Fuente de energia Estopa
84430	Saoke Junior
84599	Esclarecidos Extremoduro
83607	Besa mi piel Natalia
82436	Digale David Bisbal
84103	Rayando el sol Mana
84535	Sigo vivo Raul
84497	Encontraras Natasha St-pier
83578	Hasiendo el amor Dinio
82510	El Gato Lopez Skape
84165	Agua Jarabe de palo
PAULINA	Te quise tanto Paulina Rubio
83934	Te necesito Luis Miguel
83833	El jinete Enrique Bunbury
81686	Sambame UPA Dance
82094	Amor Imposible Camela
84468	Mueve el ombligo Eurojunior
84098	Agarrate a mi Maria Enrique Urquijo
82991	Parece mentira El Barrio
82092	Amor Amor Amor Luis Miguel
81691	Jaleo Ricky Martin
84054	La esencia de tu voz Rosa

CLÁSICOS

83950	Moonlight shadow Mike Oldfield
80406	Take on me A-HA
83949	dolce vita Ryan Paris
83957	Big in Japan Alphaville
84017	Blue monday New order
83946	Jump Van Halen
83981	Another brick in the wall Pink Floyd
80485	Imagine John Lennon
83892	Stand by me Ben E. King
83785	Yesterday Beatles
82984	Paquito El Chocolatero Pasodoble
82000	A Bailar Cantores de Hispalis
82873	Muñeira De Chantada Popular
83510	Viva España Manolo Escobar

ROCK DURO

80137	Enter Sandman Metallica
84084	2 Minutes to midnight Iron Maiden
80623	November Rain Guns n Roses
80321	Unforgiven Metallica
84455	God save the queen Sex Pistols
83650	Saint Anger Metallica
80933	Freak on a leash Korn
84624	The trooper Iron Maiden
84171	Engel Rammstein
80323	Battery Metallica
80352	Knocking on Heavens Door G &R
84565	You shook me all night long ACDC
84077	Run to the hills Iron Maiden
84027	Fade to black Metallica
80686	Hey Joe Jimi Hendrix
84028	One Metallica
84160	Asche Rammstein

HIMNOS

83809	Guardia Civil
84606	Himno de Leon
83477	Himno de Valencia
84436	Centenario Real Madrid
82190	Betis
84362	Champions League
84490	Asturias patria querida
83258	Sevilla F.C.
84489	Els segadors
84494	La internacional
84492	Himno de Galicia
84487	We are the champions
82411	Deportivo De La Coruña
84049	Scotland the brave
84058	Himno Fallero
82737	Malaga
83823	Andalucia

POPROCK

80062	In The End Linkin Park
80472	Every breath you take The Police
83918	Where is the love Black eyed peas
80217	Satisfaction Rolling Stones
83885	Numb Linkin Park
83585	Libertine Kate Ryan
84215	Baby boy Beyonce
84211	Hit that The Offspring
80831	Jammin Bob Marley
80078	Billy Jean Michael Jackson
84364	Toxic Britney Spears
80150	Bitter sweet symphony The Verve
83586	Somewhere I belong Linkin park
84227	It´s my life No doubt
84035	Get busy Sean Paul
83873	Going Under Evanescence
80012	Sk8ter Boi Avril Lavigne
84519	Left outside alone Anastacia
84471	Tardes negras Tiziano Ferro
80139	Another one bites the dust Queen
84248	Losing my religion REM
83921	Layla Eric Clapton
84441	Clocks Coldplay
84247	Feel Robbie Williams
83861	Faint Linkin park
83821	Sacrament Him
84458	Amazing George Michael
83797	Mas que nada Tanga girls
84465	Are you gonna be my girl Jet
84421	With or without you U2
84099	My inmortal Evanescence
84163	Behind blue eyes Limp Bizkit
80366	Living on a Prayer Bon Jovi
80430	Are you gonna go my way L. Kravitz
84553	Hey mama Black eyed peas
83657	Start me up Rolling stones
RASMUS	In the shadows The Rasmus
84511	The way you move Outkast
84480	Funeral of hearts Him
80478	Crazy Aerosmith
84253	I´m lovin it Justin Timberlake
83896	Europa Santana
84178	Could you be loved Bob Marley
80040	7 Days Craig David
84223	Reptilia The Strokes
83920	Superstar Jamelia
81666	Creep Radiohead
84199	Give it away Red hot chili peppers
84079	From the inside Linkin Park
84479	I miss you Blink 182
80316	Africa Toto
80117	Crawling Linkin Park
84473	Happy Valentines day Outkast
83656	Satisfaction Rolling Stones
80144	Bohemium Rhapsody Queen
83653	All the things she said Tatu
84200	Is this love? Bob Marley

RAP

80001	In Da Club 50 Cent
80002	Lose Yourself EMINEM
80269	Freestyler Bomfunk MCs
80045	Without Me EMINEM
80030	Changes 2Pac
80007	Dilemma Nelly
84652	My band D12 & Eminem
80035	Ganstas Paradise Coolio
80076	Still Dre Dr Dre
83649	Business Eminem
80027	Aint nothing but a G thing Dr Dre
80198	21 Questions 50 Cent
84467	Love me Eminem

JUEGOS

83731	metal Gear Solid 2
83737	Dragon Ball Z
83739	Final Fantasy
83732	Mortal Kombat
83705	Zelda
83750	Super Mario Brothers
83700	Crash Bandicoot Warped
83728	Crono Trigger
83950	Moonlight shadow Mike Oldfield

MANGA

84290	To Zanarkand Final Fantasy 10
84295	Hikari Kingdom heart
84312	Intro Final Fantasy 10
84289	Zankoku na tenshi no thesis Evangeion
84278	Head cha la Dragon ball Z
84280	Eternity Final Fantasy 10
84354	Heart of the sword Rurouni Kenshin
84330	1/3 no Junjou na kanjou Rurouni Ken.
84277	Attack on dollet Final fantasy 8
84326	Boss Final Fantasy 7
84329	Mazinger Z Mazinger Z
84310	Jenova Final Fantasy 7
84347	opening Dragon ball
83731	metal Gear Solid 2
83737	Dragon Ball Z
83739	Final Fantasy
83732	Mortal Kombat
83705	Zelda Intro
83750	Super Mario Brothers Main Theme
83700	Crash Bandicoot Warped
83728	Crono Trigger Cronos Theme

VARIOS

82605	Es Una Lata El Trabajar Luis Aguilé
83044	Popurri De Los Chichos** Los Chichos
82982	Paquito chocolatero Julio Madrid
80158	Ring Ring
83804	Cumpleaños feliz
84595	Caja de musica
82113	Concierto de Aranjuez Joaquin Rodrigo
84375	Fotonovela Ivan
84369	La chica de ayer Nacha Pop
82401	Dejame Los Secretos

NUEVOS

84552	Junior Jack Da hype
84551	Coyote Dax Volver
84550	Basement Jaxx Plug it in
84549	Mr. On Vs Jungle Brothers Breathe dont stop
84548	Courtney Love Mono
84547	Richard X and Javine You used to
84546	Fatman Scoop Be faithful
84545	Nerd She wants to move
84544	Jaimesson Take control
84543	Joss Stone Fell in love with a boy

SONIDO REAL

77022	Cámara de fotos
77016	Codigo morse
77013	Computadora
77030	Intel inside
77014	Modem
77015	Morse SOS
77012	Ondas
77018	Teléfono antiguo
77017	Tuning radio
77019	Aplausos
77039	Ataque aereo
77040	Avión cayendo
77023	Beep beep
77029	Gong
77033	Pies de picapiedra
77025	Reloj de cukoo
77024	Sale corriendo
77027	sonido dibujos
77026	Torno de dentista
77049	Bocina de tren
77042	Coche arrancando
77043	Coche de bomberos
77044	Frenazo
77045	Harley Davidson
77046	Helicoptero
77047	Sirena de barco
77048	Sirena de policia
77050	Tren pasando
77021	Burbujas
77035	Cristal que se rompe
77028	Electricidad
77020	Explosión
77041	Explosión 2
77031	liquido
77038	Pistola 9 mm
77034	Puerta que se cierra
77036	Tormenta
77037	Trueno
77011	Beso



ANÁLISIS A LA CONTRA

UEFA EURO 2004

Hace unos meses, leí en un artículo de D. Valverde, vuestro experto en deportes, que *UEFA Euro 2004* iba a ser una especie de experimento de alto riesgo para EA Sports. Según se decía en el artículo, los creadores del juego iban a poner a prueba ideas revolucionarias que siempre habían querido introducir en la serie *FIFA*. Tras leer esto, me preparé para disfrutar de la contundente respuesta de EA Sports a *Pro Evolution Soccer*, un manager deportivo realista y completo, como ya son los de las series *NHL* y *Madden NFL* y sin la descarada apuesta por la comercialidad y el espectáculo fácil de *FIFA*. Comprenderéis mi decepción. De experimento, nada de nada. Otro *FIFA*, sólo que con selecciones nacionales y con alguno de esos retoques en detalles menores que introducen de vez en cuando para justificar su sueldo sin poner en peligro lo que ya funciona. Visto lo visto, no entiendo muy bien el 8,5 que le da el mismo Valverde en el análisis del mes pasado. ¿Por qué la reedición año tras año del mismo juego merece una nota tan alta?

J. García (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Menudo mes. Pocos juegos y no todos buenos, rencillas internas, un indocumentado que se las da de jefe en ausencia del jefe... Vamos, un verdadero drama. Y en el mes de la E3, que es la feria en que se corta el bacalao en esto de los juegos.

Sí, éste es el hijo de Garcia. Por suerte, no ha salido al padre.

Faltan cuatro semanas:

Es bien sabido que no por mucho madrugar amanece más temprano. Aunque nos pusiésemos a trabajar ahora como dementes o descosidos, la revista no puede ir a quioscos hasta cuando toca, así que mejor nos relajamos y lo vamos dejando para más adelante, ¿trato hecho?

Faltan tres semanas:

Pues no, no hay trato. De forma lenta pero segura, van llegando los juegos a nuestro laboratorio de análisis y hay que ponerse manos a la obra. Este mes son pocos. Incluso diríamos que menos interesantes que de costumbre, como si la producción de software se hubiese paralizado en espera de la E3.

Faltan dos semanas:

Nava cumple con su cita anual con Los Angeles y su feria anual de videojuegos. Este año, se ha llevado a Ripoll, que se moría de ganas de probar *Half-Life 2*, comprar discos de grupos indie ignotos en Amoeba Records y ver en directo al músico escocés Patrick Wolf, que pasaba por allí esos días.

Falta una semana:

Vuelve Nava, el Supremo, la luz de los creyentes. Eso nos ahorra más de un disgusto con el Coronel Font, que ha dejado de fumar y sufre ataques de insoportable egolatría: el tío quiere ser jefe y trata de ejercer como tal, aunque nadie le haga el menor caso. Menos mal que el Hacha Navarrete viene decidido a restaurar el orden.

Hora cero:

Ahora que vuelve a estar claro quién es el jefe y quién no, las cosas vuelven a ir como la seda y el grupete de seres desorientados y asociales que éramos la semana pasada vuelve a convertirse en algo parecido a un equipo. Aunque, si somos del todo sinceros, sólo parecido...



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes hemos estado mucho más pendientes del futuro (los juegos presentados en la E3) que del presente inmediato. Los títulos que debutan estos días tal vez no sean de los que pasan a la historia, pero alguno interesante sí encontrarás, no lo dudes.



EL BUENO

Incluso ahora que ya tiene acné juvenil y espinillas en la nariz, Harry Potter sigue siendo un buen chaval, de los que no roban, no mienten y dan en casa todo lo que ganan. A ver si en próximas entregas se aficiona a las mujeres y el alcohol y se le quita esa cara de pasmo perpetuo que arrastra desde la cuna.



EL FEO

¿Qué sería de *Golden Land* sin sus aborrecibles bichejos? Los juegos de rol perderían casi todo su encanto de no desfilar por ellos ratas mutantes, garrapatas asesinas u hombres-cucaracha. Cuanto más feos son, más disfrutamos despanzurrándolos con nuestras espadas y demás chatarra virtual.



EL MALO

Weird War no tiene un jefe malo de final de nivel de esos que rompen moldes y marcan época, pero sí multitud de personajillos malvados y molestos a los que liquidar a base de granadas, tiros o flatulencias. Como esos nazis y esos árabes uniformados que encuentras pantalla sí, pantalla también.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Burut CT • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

GOLDEN LAND

Ya **son unos cuantos los** juegos de rol **de procedencia soviética** que han llegado hasta nosotros. **Suelen destacar por sus propuestas originales** y por su particular manera de enfocar el género. **Pero en** ***Golden Land***, está originalidad **da paso a un juego compacto**, serio y solvente.

Por J. J. Cid

Para que te hagas una idea clara y más o menos precisa, *Golden Land* se parece mucho a *Arcanum, hechizos y engranajes*, de Troika Games. Las similitudes entre uno y otro afectan a aspectos como los gráficos, la ambientación en que se cruzan magia y alta tecnología y la fórmula de juego flexible con amplio margen de libertad para el desarrollo del personaje.

El juego empieza (si tienes pensado jugar a *Heath*, primer capítulo de *Golden Land*, mejor será que te saltes esta introducción) tres siglos después de la caída de Drah-drah-Shoo, tirano enemigo de los habitantes de Golden Land. Los héroes que lo derrocaron fundaron una especie de escuela de futuros guardianes de la paz. Los habitantes de la tierra dorada viven seguros bajo el auspicio de estos héroes y ajenos a la sombra que vuelve a expandirse en su mundo. Una profecía augura la llegada de nuevos héroes que derrocarán otra vez al mal, cuatro héroes entre los cuales....no estas tú.

Primeras impresiones

La toma de contacto con el juego es un poco decepcionante, sobre todo porque la historia está repleta de tópicos de la literatura fantástica. Casi lo único original es que no seas tú uno de los elegidos. La creación del personaje, aunque deja entrever cosas interesantes, resulta demasiado esquemática. Y los primeros minutos manejando el juego te sumergen en un mundo plano, ocre, demasiado insustancial como para que lleguen a pasar cosas interesantes en él. Las primeras misiones no hacen nada para arreglar la situación. Hacer de cartero, robar ovejas, hundir puestos callejeros, escoltar monjitas... Todo un listado de tareas insulsas y carentes de emoción.

El modo multijugador tampoco contribuye demasiado a subir nuestras expectativas. Se ha incluido un solo mapa a modo de campaña independiente para ser jugada de forma cooperativa con hasta cuatro jugadores más. Pero esta campaña es lineal y su principal aliciente es la lucha continuada con diferentes enemigos. Esperemos que la gente de Burut se anime a crear nuevos módulos multijugador. Si no lo hacen, esta opción se quedará en mera curiosidad.



Si aquí terminase el análisis del juego, acabaríamos recomendándoselo tan solo a los incondicionales de los programas de Sánchez Dragó. Por suerte, este pobre inicio se olvida rápidamente cuando el juego comienza a fluir.

Puesta en escena

Y eso que el desánimo inicial se acentuó al comprobar el aspecto gráfico del juego. Podemos vociferar que a los jugadores de rol no nos importan para nada los gráficos, que para que un juego de este género sea bueno no tiene porque tener un buen acabado gráfico. Sí, podemos decirlo, llevamos años haciéndolo. Pero lo cierto es que mentimos.

Los gráficos nos importan como al que más. Decir lo contrario es faltar a la verdad. Lo que ocurre es que durante mucho tiempo nos vimos obligados a conformarnos con gráficos de segunda. Pero la llegada de juegos como *Morrowind*, *Neverwinter Nights* o *El Templo del Mal Elemental* nos han enseñado que los juegos de rol necesitan, como cualquier otro género, un apartado visual interesante para que la experiencia global sea lo más satisfactoria posible.

A medida que avanza el juego, el desánimo inicial va desapareciendo. En mi caso, el velo de escepticismo se esfumó. Pese a que al entorno gráfico le falta una dimensión (y se echa de menos) vale la pena dejarse seducir por el nivel de detalle de la arquitectura de las ciudades, la variedad del entorno representado, lo bien integrado que están los personajes y lo consistente que parece el mundo que representa. *Golden Land* no sufre la ausencia de las tres dimensiones como otros juegos y crea un mundo a base de pinceladas de bitmaps. Un mundo visto desde una perspectiva isométrica fija tan sobria como cómoda y útil. Mención aparte merecen las diferentes paletas de colores elegidas para pintar los escenarios. De existir, *Golden Land* estaría entre los nominados a un hipotético premio a la mejor fotografía.

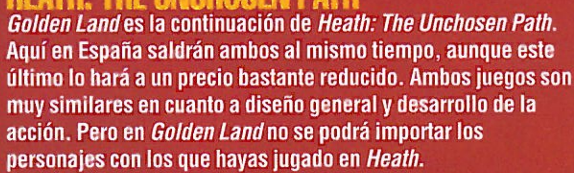
Resulta curioso que, después de analizar el juego, lo que en un principio me confundió y desanimó (el aspecto gráfico) haya acabado siendo uno de los aspectos que más han pesado para la valoración final del producto. Toda una lección de humildad para un



PASADO Y FUTURO



HEATH: THE UNCHOSEN PATH



Golden Land es la continuación de *Heath: The Unchosen Path*. Aquí en España saldrán ambos al mismo tiempo, aunque este último lo hará a un precio bastante reducido. Ambos juegos son muy similares en cuanto a diseño general y desarrollo de la acción. Pero en *Golden Land* no se podrá importar los personajes con los que hayas jugado en *Heath*.

GOLDENLAND: COLD HEAVEN



Cold Heaven es la primera expansión de *Golden Land*. En ella sí se podrán importar los personajes con los que hayas jugado en el juego original. La trama comienza justo tras el final del primer juego, con el protagonista perdido en una pequeña isla de un continente desconocido: Alberia. Esperemos que Zeta Games se decida también por traer esta expansión que añade al juego original más de 200 nuevos personajes y la friolera de 1.000 objetos diferentes.

analista enganchado a filtros, vectores e iluminaciones imposibles.

Ser Troika sin serlo

Comenzamos el análisis con una comparación y seguimos abusando de este socorrido recurso. *Golden Land*, como juego de rol, debe parte de su concepción a los clásicos de Troika. *Fallout* y *Arcanum* propusieron en su día una forma diferente de ver los juegos de rol de ordenador. En estos juegos, el peso real de la acción recaía sobre las decisiones del jugador. Estas decisiones afectaban a partes fundamentales de cualquier juego de rol, como el combate y la evolución del jugador. De esta manera, el jugador tenía libertad real a la hora de decidir cómo enfrentarse al juego.

Las pretensiones de *Golden Land* van por ese camino. Este juego es rol sin concesiones, lleno de libertad y posibilidades. La evolución del personaje no está atada a un sistema encorsetado de profesiones y niveles. El jugador elige en cada momento qué habilidades quiere potenciar independientemente de la decisión inicial escogida. Aunque se pueda elegir al comienzo entre tres tipos de héroes diferentes, no existen profesiones como tales y es el jugador el que formará a su personaje con total libertad. Una autonomía no tan evidente como en los juegos de Troika nombrados anteriormente, pero sí lo bastante significativa como para hacer sentir al jugador que es él y no un conjunto de normas preestablecidas el que decide el devenir de su alter ego en el juego.

Los combates se desarrollan con un estricto sistema de turnos muy similar a los juegos con que lo hemos comparado. Así, estos lances se convierten en un proceso de decisiones tácticas basadas en la evolución de nuestro héroe y nuestros seguidores (compañeros de grupo que podremos gestionar completamente). Quizás, después de ver auténticas maravillas en este sentido (*El Templo del Mal Elemental*), se echen de menos algunas opciones en combate. Pero los momentos de lucha son bastante entretenidos en general gracias a unos enemigos que en ocasiones hacen gala de una IA suficientemente preparada.

Curiosamente. en este juego he experimentado algo que no me había ocurrido con ningún otro juego de rol. La curva de dificultad de los diferentes personajes que se pueden crear es radicalmente diferente a la de



Algunos de los enemigos que encuentras al principio son demasiado peligrosos.

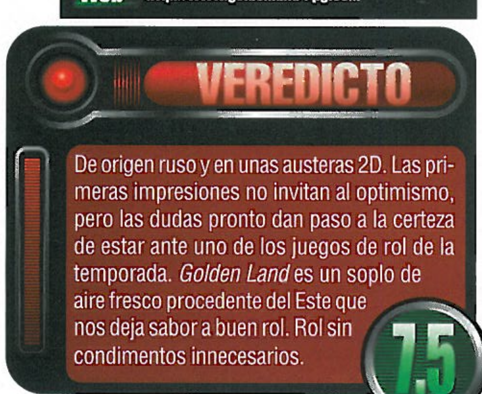
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 433 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	X

Web http://www.goldenland-rpg.com



VEREDICTO

De origen ruso y en unas austeras 2D. Las primeras impresiones no invitan al optimismo, pero las dudas pronto dan paso a la certeza de estar ante uno de los juegos de rol de la temporada. *Golden Land* es un soplo de aire fresco procedente del Este que nos deja sabor a buen rol. Rol sin condimentos innecesarios.

7,5



En *Golden Land*, habrá cerca de 200 hechizos disponibles.



El mapa no te librará de encuentros indeseables.



Empiezas como un simple aprendiz de héroe ajeno a gestas y profecías.

otros juegos. Normalmente, los inicios son mucho más sencillos si seleccionas uno con mayor peso específico en el combate, pero en *Golden Land* ocurre justamente lo contrario. Los inicios con un personaje mágico resultan sensiblemente más cómodos que con otro más diestro en fregados con espadas y mazas.

Universo vivo

El de *Golden Land* es un mundo vivo, lleno de personajes con sus propios intereses y actitudes. En ocasiones, estos personajes te engañarán, embaucarán, intimidarán, pedirán tu auxilio y puede que a veces (las menos) te ayuden. Todas estas actitudes se harán notar con unos diálogos originales y diferentes a los que solemos ver en los juegos de rol. La diferencia no estriba exactamente en lo que te cuentan estos personajes, sino en cómo lo hacen. Zeta Games ha hecho un loable trabajo de traducción de los textos y el juego nos premiará con un buen número de interesantes conversaciones y también, por qué no decirlo, de insustanciales expresiones dignas de cualquier programa de convivencia televisiva. De las primeras, nos quedamos con una conversación mantenida con el trapecista de un circo, el cual nos preguntó qué era soñábamos ser cuando éramos pequeños. Entre las posibles respuestas, estaba la opción de decirle que siempre habíamos soñado con ser asesino en serie, y que si se quiere prestar a ser nuestra víctima. Al pobre trapecista le quitamos las ganas de cabriolas para el resto del día.

El de Golden Land es un mundo vivo, lleno de personajes con sus propios intereses y actitudes

El tiempo estimado para acabarse el juego oscila entre 75 y 120 horas. El camino elegido puede ramificarse por derroteros muy variados, pero sólo puedes completarlo si sigues la línea argumental prefijada. Algo así como lo visto en *Morrowind*. Aquí, como en el juego de Bethesda, todo depende de cuál sea tu enfoque y cómo desees jugar. La aventura puede eternizarse si, por ejemplo, decides acabar con los más de 400 personajes diferentes que aparecen en las más de 200 áreas de juego. Una tarea complicada, pero que, créeme, puede hacerse.

Me he esforzado en buscarle defectos a *Golden Land*. Me he resistido al notable alto hasta el último momento, quizá llevado por la idea de que un juego en dos dimensiones no se merecía dicha nota. Pero estaba equivocado. El juego es sólido y está estructurado con precisión milimétrica. Quizás se le pueda achacar que no hay personajes diplomáticos, una categoría muy adecuada al tipo de rol en que se basa. También podemos señalar la falta de opciones variadas en combate, ya que éste puede acabar degenerando en pura rutina tras unas cuantas horas. Incluso he comprobado algunos errores de programación que aparecen en algunos comercios y en las descripciones de algunos objetos. Pero nada sustancial que separe a *Golden Land* del notable que sin duda merece.

La hoja del personaje es austera, pero tremendamente funcional.



En los núcleos de población, encuentras numerosas y variadas misiones.



Cada zona representada dispone de unas características únicas.



Las zonas subterráneas son las áreas más peligrosas del juego.



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** KnowWonder Digital Mediaworks • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

HARRY POTTER

y el prisionero de Azkaban

A menos de un año de la publicación de *La Cámara Secreta*, **la saga Harry Potter pasa página** y vuelve **con una nueva entrega** más espectacular, más difícil y... algo parca en novedades. **Otra magnífica oportunidad para experimentar** las aventuras del mago adolescente más allá de las páginas de un libro.

Por G. Masnou

El universo *Harry Potter* no deja de crecer. Empezó como una obra de culto que supo ir más allá de las convenciones de la literatura infantil y ahora ya es todo un fenómeno de consumo masivo, con sus películas, su literatura paralela, su merchandising y sus juegos. Tanto las dos películas estrenadas hasta la fecha como los correspondientes videojuegos han trasladado perfectamente a imágenes y sonidos lo que la británica J.K. Rowling tan bien plasmó con palabras: un universo repleto de magia, épica adolescente, intriga y fantasía.

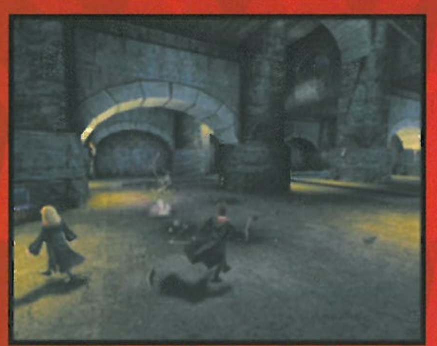
Harry Potter y el prisionero de Azkaban pronto llegará a la gran pantalla y ya está en nuestros compatibles. Una vez más, los juegos preceden al cine, con lo que cumplen una clara función promocional que decidirá a muchos espectadores a pasar por taquilla. Esta tercera entrega se centra en el personaje de Sirius Black (mencionado de pasada en el primer libro de la serie) y en su fuga de la terrible prisión de Azkaban, donde se le ha encerrado por su asociación con Lord Voldemort (el villano arquetípico de la saga) y por una serie de espeluznantes crímenes. Lo que Harry no se imagina es que Sirius se ha escapado de la cárcel para encontrarle a él.

Escuela de magos

El juego apuesta por la fórmula ganadora utilizada en las dos anteriores entregas. El punto de partida apenas difiere de los vistos en *La Piedra Filosofal* y *La cámara secreta*. Harry Potter y sus amigos Ron Weasle y Hermione Granger inician el tercer curso de magia y hechicería en el Colegio Howarts, inmejorable contexto en el que aprender a manejar a los protagonistas, familiarizarse con los controles y memorizar los nuevos hechizos. De estos últimos, encontrarás todo un arsenal. Algunos repiten (espongificación, flipendo, alohomora) y otros, como draconifors, glacius o carpe retractum, añaden variedad y diversión al asunto permitiendo a los protagonistas realizar acciones tan inverosímiles como poseer un dragón, congelar el agua o crear cuerdas mágicas.

Ya con los controles y hechizos lo suficientemente ejercitados, llega el momento de adentrarse en las entrañas de Howarts. Todo parece igual, aunque algunas cosas han cambiado. El diseño de los niveles, por ejemplo, ha ganado en espectacularidad y complejidad. Las pequeñas estancias de *La cámara secreta* se han visto sustituidas por gigantescas galerías, laberínticas antecámaras y precipicios inabarcables. Por suerte, desplazarse de un lado a otro ya no resulta tan embarazoso como antes, en gran parte gracias a la existencia de unas puertas mágicas que permiten acceder de manera instantánea a cada una de las siete plantas y


Los dementores son unos enemigos muy duros de roer.


El apartado gráfico ha mejorado significativamente.


Se acabó lo deambular solo: la unión hace la fuerza.

otras tantas mazmorras que forman el complejo de Howarts.

Para superar con éxito los niveles de que consta el juego, ya no basta con lanzar hechizos, saltar como un poseso y juguetear con interruptores, palancas y plataformas. *El prisionero de Azkaban* exige también sobrevolar ciertas zonas a lomos de un hipogrifo, columpiarse de una plataforma a otra mediante unas lianas mágicas, poner a prueba tus dotes mágicas en apasionantes duelos contra los malvados dementores o controlar a un pequeño dragón con el objetivo de alcanzar ciertas zonas aparentemente inaccesibles.

Variedad es la palabra que mejor define el juego de Electronic Arts. Si todo lo contado hasta ahora te sabe a poco, siempre puedes aparcar momentáneamente tus tareas principales y dedicarte en cuerpo y alma a completar algunos minijuegos, descubrir las zonas secretas que pueblan Howarts o recolectar grageas, empanadas de calabaza y pasteles de caldero con el objetivo de intercambiarlos por cromos de magos, vampiros, dragones y otros habitantes del mundo de Harry Potter. En este aspecto, es un juego que recompensa a aquellos jugadores que apuestan por la exploración y que puede ser jugado una y otra vez sin caer en la monotonía.

La unión hace la fuerza

Pero tal vez la principal novedad de *El prisionero de Azkaban* sea la opción de manejar individualmente tanto a Harry Potter como a sus dos compañeros Ron Weasle y Hermione Granger. No se trata de un simple añadido cosmético, ya que cada uno de los personajes dispone de su propia barra de energía y repertorio de niveles y hechizos.

En algunas ocasiones, manejarás a estos personajes de uno en uno, pero es en los niveles de juego colectivo donde más peso tiene esta posibilidad de saltar de uno a otro con toda libertad. La mayoría de niveles del juego incluyen cerrojos, trampas, muros móviles, puentes levadizos y pasajes secretos que requieren de la participación cooperativa de dos o más personajes para ser superados. Estas fases funcionan a pedir de boca, por lo que resulta un tanto inexplicable que una mecánica tan cerebral como ésta no

MAGOS CÉLEBRES

¿Es Harry Potter el primer mago que aparece en un videojuego para PC? Ni por asomo. Siempre se han contado por decenas. Y algunos han tenido incluso más carisma que el personaje ideado por J.K. Rowling.

GANDALF (Saga *El Señor de los Anillos*)

Conocido como Gandalf el Gris, su aspecto es el de un sabio anciano, con larga barba y cejas pobladas. Carismático como pocos, Gandalf tal vez sea el personaje más importante y significativo de la saga *El Señor de los Anillos*. Su homónima versión para PC no está a la altura.

SIMON (Saga *Simon the Sorcerer*)

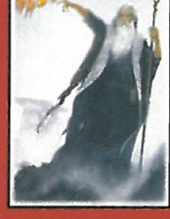
Un malcriado adolescente de doce años que se ve arrojado sin comerlo ni beberlo a un universo de magia y fantasía. Allí deberá demostrar sus dotes de mago en un intento desesperado por rescatar al hechicero Calypso, el único que puede devolverle a su mundo.

RINCEWIND (Saga *Discworld*)



Este delgaducho y apático personaje es el subdirector de la biblioteca de la Universidad Sobrenatural, la mejor escuela de magia de Discworld. Rincewind es la persona ideal para realizar tareas peligrosas, ya que posee los instintos de supervivencia de un auténtico cobarde.

MERLÍN (*El Rey Arturo II: El secreto de Merlín*)



Mito o realidad? ¿Héroe o mártir? ¿Personaje imaginario o personalidad histórica? Sea lo que sea este tipo, su historia ha entusiasmado a varias generaciones. Bueno, la suya y la del rey Arturo y la espada mágica Excalibur.


Para superar algunas fases, Hermione debe controlar a un dragó.n


Cada enemigo requiere de una táctica distinta para ser derrotado.

haya sido apoyada por un modo multijugador cooperativo. La imposibilidad de disfrutar de las aventuras de Harry Potter junto a otro compañero es un problema que, esperemos,

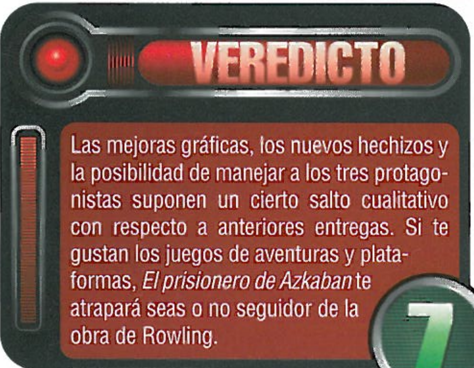

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://harrypotter.ea.com


VEREDICTO

Las mejoras gráficas, los nuevos hechizos y la posibilidad de manejar a los tres protagonistas suponen un cierto salto cualitativo con respecto a anteriores entregas. Si te gustan los juegos de aventuras y plataformas, *El prisionero de Azkaban* te atrapará seas o no seguidor de la obra de Rowling.

7


¿Enemigos que lanzan petardos? Lo inverosímil es aquí el pan de cada día.

se solucione con la futura aparición de *El Cáliz de Fuego*, la cuarta entrega de las aventuras del cuatro ojos aprendiz de mago.

El PC gana

El prisionero de Azkaban es un título multiplataforma. Sin embargo, por poco habitual que sea, esta vez la versión para PC supera a las realizadas para consolas. Mientras que los usuarios de Game Cube, Xbox y PlayStation 2 deben seleccionar manualmente el hechizo que desean utilizar en cada momento, la versión para compatibles se encarga automáticamente de elegir el hechizo en función del objetivo asignado. Por ejemplo, apunta a un enemigo y surgirá un hechizo ofensivo, apunta a un bloque que necesita ser movido y surgirá un hechizo para manipular el entorno.

El diseño de los niveles ha ganado en espectacularidad y complejidad

PRÓXIMA PARADA: EL CÁLIZ DE FUEGO

¿Qué nos depara el futuro de *Harry Potter*? Con toda seguridad, la siguiente aventura informática (y cinematográfica) se basará en el libro *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*. En él, Harry y sus amigos Ron y Hermione van a los mundiales de quidditch (deporte del mundo mágico que se practica sobre escobas voladoras). Allí empiezan a ocurrir cosas extrañas. Cuando vuelven a Howarts (la escuela de magia), se enteran de que se va a celebrar un importante torneo mágico. Harry, sorprendentemente, sale elegido para participar... pese a no haber entregado la solicitud. Aquí huele a turbia conspiración.

Otro punto a favor del juego en formato PC es la inclusión de unos niveles de bonificación exclusivos repletos de grageas, empanadas de calabaza y pasteles de caldero a los que se accede en el caso de completar con éxito cada uno de los tres desafíos (áreas de entrenamiento en las que se aprende a manejar los nuevos hechizos). Pequeños detalles, en suma, que mejoran y dan aliciente a un magnífico producto, digno de aplausos aunque no tal vez de una ovación por todo lo alto.



No hay mago que no esconda un conejo en su chistera.


2º
MAXI
tuning
SHOW
JARAMA
26 y 27
de
Junio
CIRCUITO
DEL JARAMA
www.maxituning.es
Radio oficial:
maxima
TOP 10 PRO
TOP 20 TUNING
TUNING SHOW
VILLAGE COMERCIAL
MAXI TUNING GIRLS
CONCURSO AUDIO SPL
EXHIBICIÓN ACELERACIÓN
ARENA DRIFT by TOYO
MAXI TUNING STUNT CUP
MAXI STOPPING by BREMBO
Sponsors Oficiales:
SONY
adrenalina
ALPINE
NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Vieta
PIRELLI
Pioneer
sound. vision. soul
Norauto
brembo

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** 1C Company • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 49,90 € • **PEGI:** +7

PERIMETER

Las antiguas peregrinaciones a la tierra prometida **se resolvían a golpe de** penalidades y **alpargata. En** el mundo de ***Perimeter*, basta con controlar** unos cuantos **portales de teletransporte.** Vamos, que la alpargata ya no hace falta, pero **las penalidades siguen** ahí.

Por J. Font

Ya está aquí el que se perfilaba como uno de los grandes de esta primavera: *Perimeter*. Sus desarrolladores han querido venderlo como la renovación de la estrategia en tiempo real, pero todo ese ímpetu revolucionario se limita a una tímida aproximación al mundo de los juegos de crecimiento urbano tipo *SimCity*. La historia empieza trasladándonos a un mundo futuro en el que la raza humana habita en ciudades móviles. Éstas se trasladan de un planeta a otro a través de portales de teletransporte, siempre al dictado de los extraños designios de una serie de entes cabezones llamados Espíritus.

Tu llegada al universo de *Perimeter* se produce en un momento delicado: la fe en los Espíritus está en franca decadencia y los humanos se han escindido en una serie de facciones rivales. Tú lideras al pueblo del Éxodo, guardianes de la ortodoxia que aún creen en la tierra prometida por los Espíritus. En tu camino hacia ella, te enfrentas al resto de grupúsculos humanos y a especies alienígenas que vienen a ser mutaciones de insectos diversos.

Además de un escudo energético, debes construir edificios defensivos y protecciones estáticas

Creced y multiplicaos

El juego consiste en crear un perímetro defensivo sólido y en constante expansión. Cuanto mayor es, más fácil te resulta acumular energía (que se obtiene del suelo de los planetas donde asientas tu base) y llevar a cabo los objetivos de la partida. Eso supone que debes ir construyendo núcleos energéticos, para lo cual es necesario nivelar primero el terreno. Gran parte del juego consiste en introducir esas necesarias modificaciones en el entorno y asegurar la protección de tu perímetro. Huelga decir que una estructura defensiva más grande implica mayor capacidad de acumular recursos, pero también mayor consumo, con lo que el juego exige una expansión continua, sin descanso.

Además de un escudo energético en torno a tu ciudad, debes construir edificios defensivos y protecciones estáticas diversas. Cuando te atacan, activas el escudo, pero eso implica un elevado consumo energético, con lo que las tareas que estés realizando se verán ralentizadas. Dispones de siete tipos de edificios de combate, tres de ellos más bien ofensivos y el resto



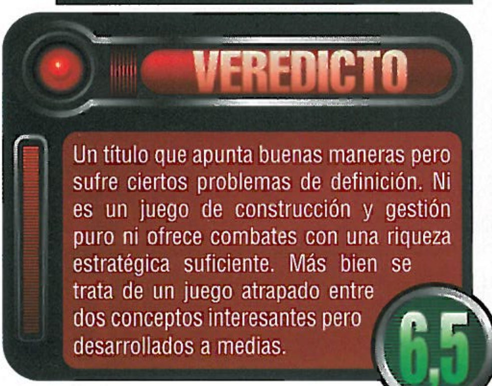
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

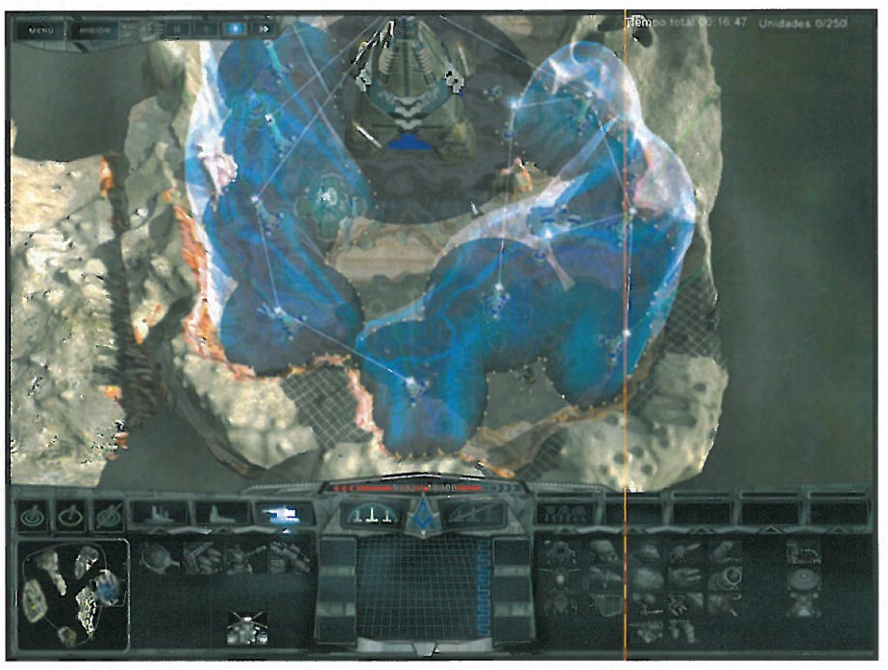
Web www.codemasters.co.uk/perimeter



VEREDICTO

Un título que apunta buenas maneras pero sufre ciertos problemas de definición. Ni es un juego de construcción y gestión puro ni ofrece combates con una riqueza estratégica suficiente. Más bien se trata de un juego atrapado entre dos conceptos interesantes pero desarrollados a medias.

6,5



Se trata de asegurar tus bases y golpear donde más duela.

LAS CLAVES DEL PERÍMETRO

Una vez puesto a salvo el perímetro de tu base, llega la hora de pasar al ataque. Aquí tienes algunas consideraciones prácticas para enfrentarte al enemigo.

MUTACIONES
Las unidades pueden mutar en el mismo campo de batalla. Esto permite en parte adaptar tus unidades de combate al enemigo.

ENERGÍA

Excavar túneles bajo la base enemiga reduce su capacidad de obtener energía. Se trata de un truco rastrero pero efectivo.

OROGRAFÍA

La orografía no es un gran impedimento para dificultar el avance de las unidades. Puedes ser atacado por cualquier lado.

defensivos. Encontrarás torretas láser, lanzamisiles, cañones o los denominados cazas subterráneos, todos ellos dispuestos a combatir las incursiones del enemigo. Otros, como el lanzador de misiles balísticos, se encargan de lanzar ataques a distancia para destruir áreas concretas del perímetro enemigo, inutilizar parte de sus defensas o instalar en ellas nidos de mutantes alienígenas.

Sabotaje

Las unidades básicas del juego son tres: los soldados, los oficiales y los técnicos. Cada una de ellas tiene una misión específica y debe ser creada por el edificio correspondiente. Además, se pueden combinar para crear unidades especiales siempre que dispongas de energía suficiente.

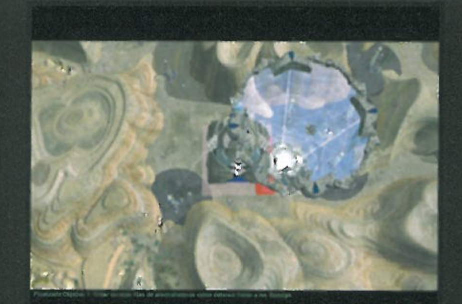
Aunque el margen de experimentación es limitado, el éxito en las batallas depende de tu capacidad de disponer de unidades adecuadas y de emplearlas en el momento preciso. Quien esté a la última en este aspecto ganará las partidas, es así de simple.

En combate, puedes crear hasta cinco grupos ofensivos. Uno ya está creado por defecto, pero necesitas un centro de mando para los demás. Para añadir un poco más de emoción, los desarrolladores han incluido desastres naturales contra los que tu perímetro poco puede hacer. Tampoco tiene especial relevancia la orografía del terreno. Por abrupto que sea, la mayoría de unidades pueden desplazarse sin problemas. Además, siempre les queda la opción de mutar a unidades aéreas o subterráneas para llevar a cabo el desplazamiento. Como la construcción debe realizarse en áreas aplanadas para que estén al mismo nivel, tampoco puedes sacar partido a la orografía a la hora de diseñar tu estructura defensiva.

Estos detalles hacen pensar que *Perimeter* no es un juego del todo bien definido, ya que no saca todo el partido posible a sus premisas iniciales. La mayor parte del tiempo se dedica a la planificación urbanística y, cuando entras en combate, la forma de proceder resulta más bien elemental y rutinaria, con lo que se pierde el que debería ser aliciente principal de esas horas y horas de laborioso perfeccionamiento de tus defensas.


A veces, hay que exterminar cucarachas a golpe de láser.


Una buena planificación evitará que tu base sea vulnerable.


Los portales de teletransporte te permiten viajar por la patilla.


Entre tus unidades, abundan las mutaciones genéticas.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Human Head Studios • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,99 € • **PEGI:** +16

DEAD MAN'S HAND

Tal vez en el futuro **se pongan de moda** los juegos ambientados en el Viejo Oeste **y acabemos hasta las narices** de polvo, caballos y espuelas. **Pero hoy por hoy los** títulos de **indios y vaqueros escasean**, así que solemos recibirlos con cierta avidez.

Por S. Sánchez

Aunque sólo sea por eso, porque es el primer juego de indios y vaqueros para PC en mucho tiempo, *Dead Man's Hand* ya ha sido acogido en esta redacción con un interés superior al habitual. El juego consta de una campaña en solitario y un complementario modo multijugador. La trama se basa en una historia de venganza muy en la línea de *Kill Bill*, la ultima película de Tarantino. Eres el Tejón, uno de los nueve miembros de una banda de forajidos no demasiado bien avenida, a juzgar por cómo trataron de deshacerse de ti cuando te planteaste abandonarlos para probar fortuna en solitario.

Tu objetivo no es otro que eliminar a los ocho desalmados que intentaron quitarte de en medio. Las misiones arrancan con una descafeinada partida de póquer que decide si empiezas con algo de bonificación o no. Pero no te preocupes, porque este juego está más amañado que el concurso de Miss España. No te creas que unas cuantas escaleras de color van a proporcionarte bonificaciones fuera de serie: el juego está pensado para que la máquina gane casi siempre. Lástima que las partidas de strip póquer on line no las programe Human Head Studios...

Sin prolegómenos

Una buena medida para disfrutar del juego sin obstáculos es saltarse las escenas de vídeo introductorias, que no aportan gran cosa y tampoco son una demostración de buen gusto o competencia técnica. Superado el trauma inicial, la cosa mejora porque el espectáculo visual que ofrece *Dead Man's Hand* no está nada mal. En fin, que pese a sus defectos, vistoso sí que es.

Una vez en juego, dispones de varios modelos de revólver, escopeta y rifle, siempre en función del punto en que te encuentres. Eso y algún que otro explosivo va a ser todo lo que necesitas para llevar a cabo tu venganza. Hay que disparar, y no poco, porque tus balas hacen falta para liquidar a los malos, pero también para obtener bonificaciones por puntería destruyendo alguno de los múltiples objetos del escenario. Cada vez que aciertas a uno, se incrementa tu barra de potencia, que no es otra cosa que la posibilidad de utilizar el disparo secundario de tus armas.



El programador se ha empeñado en que creas que eres afortunado.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Español

Web www.dmhgame.com



VEREDICTO

Dead Man's Hand entra por los ojos de forma convincente, con sus detallados paisajes del viejo oeste. Pero ese buen aspecto no es más que un espejismo. El esplendor gráfico no consigue esconder las graves carencias de este título voluntarioso pero de jugabilidad limitada y bastante repetitiva.

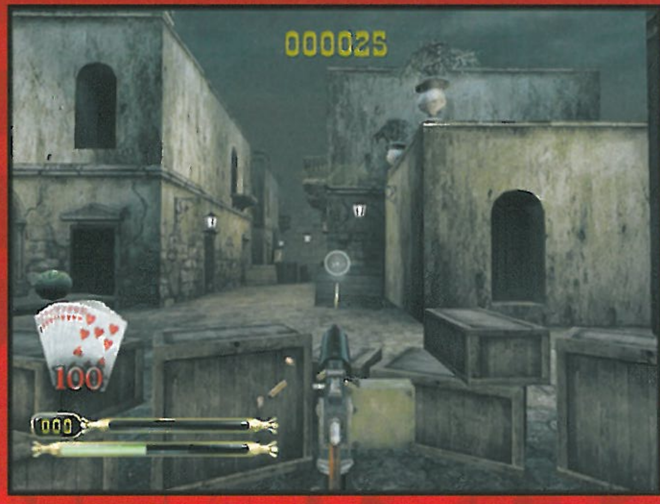
6



No resulta muy difícil hacer blanco en los enemigos.



Te encontrarás con varios enemigos especiales al final de cada nivel.



Menos mal que durante el juego podrás usar alguna que otra ametralladora.

Tenerte distraído disparando a diestro y siniestro tal vez sea una forma de ocultar una de las principales deficiencias de *Dead Man's Hand*: la rigidez de su sistema de juego. Cuando pases varias veces por el mismo sitio, comprobarás que los enemigos se sitúan y se comportan de idéntica manera. Eso puede resultar desesperante, ya que debes repetir la misión desde el principio cada vez que tu personaje muere. Al menos, puedes elegir el nivel de dificultad cada vez que empiezas una nueva misión, pero ni así evitarás que, de vez en cuando, enemigos equipados con rifles especialmente certeros te liquiden de un par de disparos en cuanto des el primer paso.

Tácticas polvorientas

La clave para sobrevivir consiste en memorizar la ubicación de los enemigos y utilizar elementos del escenario como los típicos barriles explosivos. El juego está repleto de estos elementos, y hacer buen uso de ellos es uno de los principales alicientes. Sobre todo, es divertido ver las reacciones en cadena que motivan tus disparos a determinados objetos: a veces, una imprevisible sucesión de acontecimientos puede acabar con alguno de tus enemigos de forma insólita. Como un vaquero no es nada sin su caballo, tampoco iban a faltar en este juego un par de misiones en las que practicar el tiro al pato sobre un corcel con el piloto automático puesto.

Debes repetir la misión desde el principio cada vez que tu personaje muere

Y, por último, toca hablar del modo multijugador, plagado de opciones poco originales y que arrastran algo de *Unreal Tournament* en su ADN. En estas partidas, se hace muy palpable la ridícula forma de moverse de los personajes. Además, los enfrentamientos con bots resultan desesperantes por culpa de una dificultad mal calibrada: o los liquidas sin pestañear o acaban contigo sin darte siquiera la menor oportunidad.

Por si fuera poco, el multijugador prescinde del indicador de procedencia de los disparos presente en las misiones de la campaña, lo que supone un problema si tenemos en cuenta que en este juego no puedes orientarte por el sonido.

NO LO IGNORES

Somos muchos los que tendemos a sumergirnos de lleno en los juegos, menospreciando el manual, y sólo recurrimos a él en caso de necesidad. Pero el de *Dead Man's Hand* merece una mención especial. No ofrece demasiadas páginas, pero están muy bien trabajadas. Encontrarás toda la información que necesites del juego siguiendo un diseño que recuerda a los periódicos de la época. Además, hallarás una serie de pequeños relatos que, aunque no aportan información relevante, son entretenidos de leer.





Benditos botiquines. Tenerlos cerca es cuestión de vida o muerte.

GÉNERO: Acción/Estrategia • **DESARROLLADOR:** Enlight Software • **EDITOR:** Zeta Multimedia • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +16

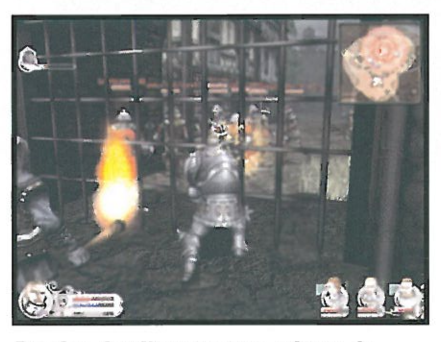
JUANA DE ARCO

Trevor Chan ya **demostró que sabe lo que hace** en juegos como *Seven Kingdoms* y *Capitalism*. Ambos **obtuvieron buenas críticas**, pero se vendieron bastante menos de lo que merecían. Esta vez, **prueba con un nuevo registro** en busca de vientos más favorables.

Por S. Sánchez

Con *Juana de Arco*, Trevor Chan ha dado un inesperado giro a su carrera. Por primera vez, adopta un concepto de juego que más bien parece propio de consolas de nueva generación. Juegos como la saga *Dinasty Warriors*, o los de EA con licencia de *El Señor de los Anillos*, han servido de inspiración para *Juana de Arco*. Se trata de que el jugador asuma el control de un héroe capaz de enfrentarse, arma blanca en ristre, a oleadas de enemigos. No hay muchos juegos así para PC, y es una lástima que el de Chan no esté a la altura de las expectativas, porque podría haber sido muy divertido.

De entrada, la oferta de modos de juego se queda un tanto escasa. Todo se limita a una campaña para un solo jugador cuya primera misión ya resulta un tanto desconcertante. En ella, afrontas una especie de tutorial, una muestra de los tipos de situaciones con que te irás encontrando más adelante, pero dispones de tan poca información útil que lo más probable es que ya te quedes encallado en esa fase a las primeras de cambio. Superado ese primer bache, el juego va ganando poco a poco en contenido. Un buen paso adelante se produce cuando descubres que puedes ir asumiendo el control de tus generales durante la batalla (por defecto, manejas a Juana de Arco). La acción compulsiva con arma blanca da paso a fases más estratégicas en que este salto de un personaje a otro se convierte en un recurso imprescindible para que tu barra de salud no se reduzca a velocidad de vértigo.

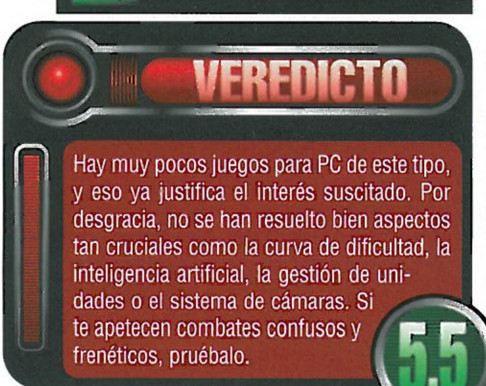

Puedes derribar puertas a base de fuerza bruta.

A por él

Pese a que dispones de esta útil triquiñuela, el juego es de una dificultad superlativa. La mayoría de las veces, te enfrentas en solitario a riadas de enemigos. Aunque los atributos de tus personajes mejoran a medida que subes de nivel, se hace muy difícil mantenerlos a todos con vida, sobre todo en fases avanzadas, cuando tienes varios comandantes en juego. La inteligencia artificial es tirando a nefasta, así que no puedes confiar en que haga bien las cosas: si uno de tus generales está en

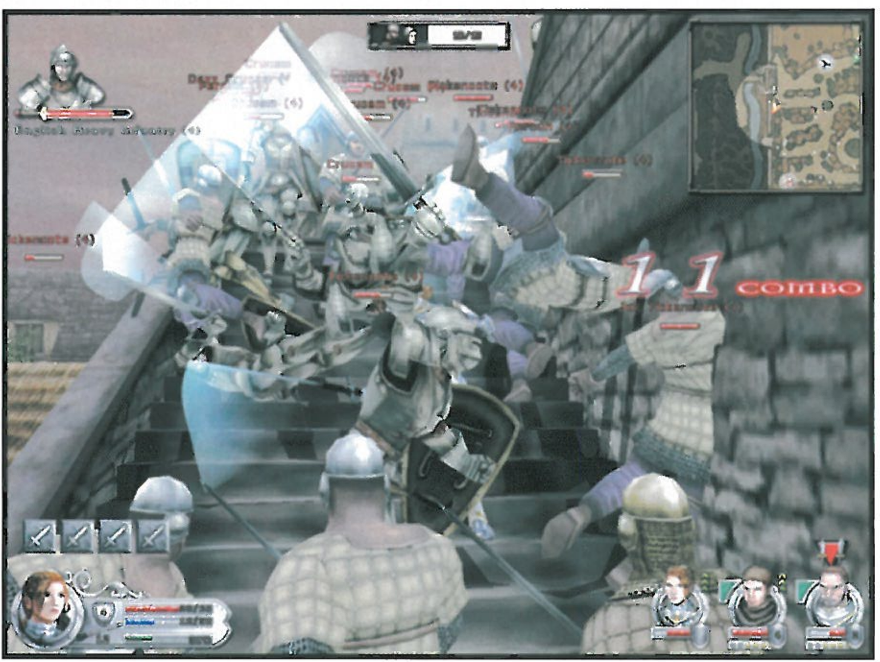
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.joa-game.com	


VEREDICTO

Hay muy pocos juegos para PC de este tipo, y eso ya justifica el interés suscitado. Por desgracia, no se han resuelto bien aspectos tan cruciales como la curva de dificultad, la inteligencia artificial, la gestión de unidades o el sistema de cámaras. Si te apetecen combates confusos y frenéticos, pruébalo.

5,5



Juana es tan expeditiva como piadosa.


Aunque sólo sea por ser mujer, deberían cederte el paso.


Esto ya empieza a parecerse a un ejército como Dios manda.

una situación límite, debes asumir tú su control directo o ir preparando su funeral.

Los puntos de experiencia acumulados te dan también acceso a nuevos movimientos especiales, todos muy fáciles de realizar. A la hora de la verdad, éstos se limitan a un ataque normal y otro especial, según el nivel de energía que tengas. Las combinaciones de que dispones apenas marcan la diferencia.

La inteligencia artificial de los enemigos también es bastante pobre: todos mueren rápido, incluso los comandantes, si tienes la paciencia de dejar que descarguen primero su golpe especial. Si resultan un hueso duro de roer es porque son muchos y porque pueden rodearte con cierta facilidad, a pesar de su evidente torpeza. Al menos, puedes sacar partido de detalles "misteriosos" como la posibilidad de causarles daños mortales ¡aunque os separe una puerta enrejada! En cambio, acciones como el asalto directo a un castillo pueden ser un suicidio: es fácil que te quedes atascado sin posibilidad de recular. Si a esto añadimos la rigidez de las rutas posibles (en teoría, puedes avanzar por donde quieres, pero si topas con un obstáculo vas a tener que superarlo, porque no hay rutas alternativas ni atajos), tenemos un juego que no destaca por su riqueza de opciones.

Aunque los atributos de tus personajes mejoran, se hace muy difícil mantenerlos con vida

Problemas técnicos

La cámara tampoco ayuda demasiado, ya que es automática y adopta unos ángulos no siempre adecuados. Esto se nota en los interiores o alrededores de edificios altos, donde no es raro que pierdas de vista a tus unidades. El salto a la perspectiva en primera persona se produce cuando utilizas armas a distancia, las cuales no tienen ningún misterio. La cámara también trae problemas cuando vas a caballo con uno de los personajes principales, momento en el que dispondrás de un ángulo de visión lamentable y sólo podrás guiarte mirando de reojo el minimapa.

Lo mejor del juego son, sin duda, los enormes escenarios presentes en las ocho misiones en las que jugarás. Son tan inmensos y están tan cargados de objetivos que exigen entre dos y cuatro horas cada uno. Dada la facilidad con que caen tus hombres, es muy probable que tengas que superar media misión con Juana de Arco enfrentándose en solitario a cientos de ingleses. De esta manera, el juego pierde su componente estratégico y se convierte en un tan difícil como tedioso festín de combates en cadena sobre el que cada vez tendrás menos sensación de control.


Trata de mantener vivos a tus mejores hombres, los necesitas.



Los arqueros enemigos deben ser los primeros en caer.



WEIRD WAR

El episodio desconocido de la Segunda Guerra Mundial

¿Existen tantos jugadores de rol tradicional como para disfrutar de una aventura así? **¿Bastan unas guindas de humor** y un toque irreverente para dar vida a un juego? **¿Cuánto puede dar de sí una broma**, por original y graciosa que sea?

Por O. Garcia

Y seguimos con las preguntas. ¿Qué tiene de malo recurrir a los clásicos? ¿Qué tiene de malo retomar una fórmula de eficacia probada para adaptarla a los tiempos que corren? Pues, en principio nada ...siempre y cuando el intento esté justificado. Siempre y cuando el intento aporte algo (llamémosle novedad, llamémosle frescura) a la vieja receta. Pues bien, no es éste el caso de *Weird War: El episodio desconocido de la Segunda Guerra Mundial*. De hecho, este título desarrollado por los estudios polacos de Mirage Interactive queda muy por debajo de sus referentes. Y es que no basta con tomar un *Baldur's Gate* o un *Fallout*, endilgarle una ambientación distinta y esperar que las cosas salgan rodadas. O más bien, bastaría si la copia fuese perfecta y se limitara a actualizar gráficos, cambiar argumento y cuatro chorraditas más. Pero si el esfuerzo va únicamente en esta dirección y se estropea todo lo demás, flaco favor se nos está haciendo.

Rol de antaño

Y conste que la referencia a *Baldur's Gate* no es gratuita. Aunque *Weird War* te planta en una historia que corre paralela a la Segunda Guerra Mundial y no en un mundo de fantasía épica con dragones y mazmorras, el sistema de juego es un calco del clásico de BioWare y, por extensión, de muchos juegos de rol. O sea, ponerse al frente de unos personajes cuyo máximo afán en la vida es acumular puntos de experiencia, subir niveles y, de paso, hacer el bien desfaciendo entuertos.

Y ojo, porque en estos primeros compases es donde *Weird War* promete más y arranca más alto. Por ejemplo, los personajes a elegir no son el clásico guerrero, ladrón o hechicero, sino arquetipos tan improbables como un ciclista, un borracho o un flatulento, entre otros. Incluso puedes elegir a un mago que, sin embargo (y como bien te advierten) "está muy lejos de poder lanzar algún hechizo y hasta usa cerillas para encender un fuego". Unos personajes que, con todo, esconden bajo su capa de irreverencia a los clásicos de siempre. Así, el herrero potencia las habilidades físicas

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://weirdwar.techland.pl/





Hay varias submisiones. Y el bazar es el sitio ideal para encontrarlas.


El juego vuelve a retomar el sistema de tiempo real con pausas.


Pese a ser un juego de rol, los combates multitudinarios son una constante.

como lo haría un guerrero, el borracho puede mejorar las pericias al estilo de un ladrón, y el filósofo vendría a ser un hechicero camuflado. En cualquier caso, una apuesta inicial que separa este título de los trillados campos de la creación de personajes.

De hecho, la elección de personajes ya apunta por dónde irán los tiros de *Weird War*. El juego apuesta desde el principio por un humor desenfadado y con veladas referencias a los juegos de rol de lápiz y papel. Un humor que viaja entre lo facilón (la aparición del "padre" de Osama Bin Laden o el émulo de Indiana Jones) y la ironía algo más socarrona (cita textual: "el trabajo de un héroe de los JDR es ir por ahí matando o ayudando a gente. En la vida real es mucho más sencillo: no tienes que ayudar a nadie."). Por desgracia, no deja de ser un humor que se sustenta pura y exclusivamente en los (numerosos, incontables) diálogos que trufan el juego. La jugabilidad, de hecho, más que para echarse a reír es para echarse a llorar...

Sonrisas y lágrimas

Y es que *Weird War* fracasa estrepitosamente en todo lo demás. Fracasa en una IA tan pobre que es capaz de tener a los enemigos dando tumbos sin razón aparente, o a tus amigos lanzándose de cabeza contra una mina perfectamente visible. Fracasa en una serie de bugs gráficos (atravesamiento de paredes incluido) imperdonables en un juego en 2D. Fracasa en un diseño de escenarios que te lleva a deambular de arriba para abajo para solucionar la misión más tontorrona. Fracasa también cuando este mismo deambular te obliga a tragarte unas continuas pantallas de carga y a unos enemigos que no cesan de aparecer en cantidades ingentes. Y fracasa todavía más cuando el concepto de "aventura gráfica" se limita a desperdigar objetos por todo el mapa que sólo puedes detectar situando (¿por azar?) el cursor encima. Objetos que, obviamente, necesitarás si quieres resolver la pertinente misión...

Al final queda, pues, un ejercicio que se torna desquiciante (las largas caminatas, las pantallas de carga, los estúpidos enemigos y los estúpidos compañeros...) y que sólo se vuelve un poco más llevadero gracias al sentido del humor. Pero, ¿hasta dónde aguanta una sonrisa?


Si te esmeras, puedes incluso encontrar lámparas con genio.


La variedad en el desarrollo de los personajes es un gran aliciente.


Gran parte del humor del juego se basa en los constantes diálogos.

ROL DEL RARO

Weird Wars **(con "s" final) es la licencia que ha estampado la gente de Mirage en su juego. Una decisión curiosa si tenemos en cuenta que *Weird Wars* es un juego de rol de lápiz y papel con una popularidad algo limitada. Su implantación en nuestro país es prácticamente nula (ni siquiera ha sido traducido) y en el imperio anglosajón tampoco es que goce de mucho reconocimiento, a pesar de que tiene varios libros de escenarios en los estantes.**

Weird Wars **toma el archirrepetido sistema D20 (ya sabes, ahora todo es D20) para mandarte a combatir por distintos teatros de la Segunda Guerra Mundial. Claro que el juego tiene su ración de miga paranormal: los monstruos en forma de zombis, espectros y demás abundan. Como ves, ni rastro del sentido del humor que (por suerte) los chicos de Mirage han impreso en su juego.**

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Wings Simulation • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +16

SÖLDNER Secret Wars

Söldner es uno de esos juegos que **podrían aspirar a mucho** si se hubiesen pulido un poco más. **Pero**, llámalo prisas, llámalo desidia o llámalo quiero y no puedo, **se ha quedado a medio camino** de casi todo y **pasa de puntillas** entre el diluvio de juegos de guerra recientes.

Por X. Robles

Está claro: la acción bélica es el género de moda en lo que a juegos para PC respecta. *Söldner* se une a la corriente mayoritaria y se centra en el mundo de los mercenarios. Debes ponerte en la piel de uno de estos soldados de fortuna y, en un alarde de principios, coherencia y sentido de la ética, ponerte a las órdenes del mejor postor. A medida que vas avanzando y completando misiones, tu arsenal aumenta (puedes acumular hasta 60 armas distintas), y lo mismo ocurre con tu hangar (más de 70 vehículos) y tu ejército.

El juego se ciñe a una premisa argumental simple pero muy atractiva: se te asignan objetivos concretos, pero la forma de cumplir con ellos es cosa tuya. Nadie va a cuestionar tus métodos. Por desgracia, esta flexibilidad se queda más en concepto que en otra cosa, ya que las misiones acaban pareciéndose unas a otras en su desarrollo y en la manera de resolverlas. La diferencia viene dada por el nivel de dificultad, que aumenta gradualmente. Tras superar unos cuantos trabajos más bien fáciles, debes asumir otros que pondrán a prueba tus instintos de perro de presa y tu capacidad para salir airoso con recursos limitados.

La gran baza de este juego es su convencional pero muy completo modo multijugador


Aprende a dominar los helicópteros antes de hacer vuelos rasos

Poniendo a prueba tu ordenador

Los mapas son extensos, tal vez demasiado, si tenemos en cuenta las prestaciones que ofrece un ordenador estándar. Eso hace que la imagen pierda fluidez con bastante frecuencia, algo que puede llegar a resultar desesperante de por sí y que tiene consecuencias puntuales muy desagradables. Por ejemplo, no sería raro que te estampases con tu jeep contra un árbol que ni siquiera ha tenido tiempo de aparecer del todo o que te plantees aterrizar en una explanada que, a medida que te acercas, resulta ser

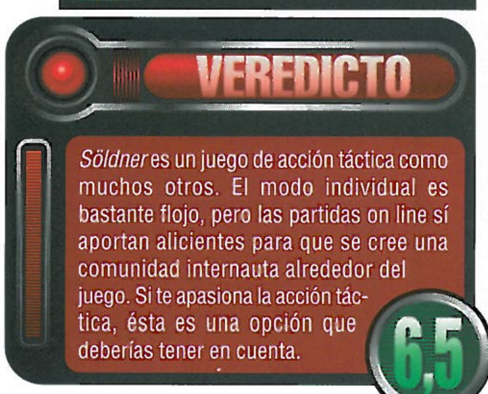
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2 Ghz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	128
Internet	128

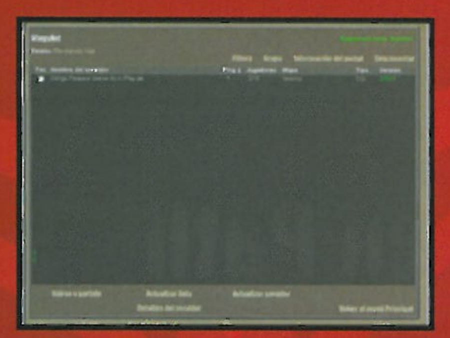
Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.secret-war.net





El editor permite crear mercenarios muy duros.


Tendrás que registrarte para poder jugar on line.


En esta pantalla se te muestran las ofertas de trabajo.


Si te agachas, la precisión de tu arma aumenta muchísimo

un bosque frondoso. Vistas las consecuencias, habría que pensar muy seriamente si vale la pena hacer unos mapas tan grandes y que aportan tan poco al modo para un jugador, ya que, la mayoría de las veces, un 95% del terreno no es visitado. A más de uno le entrarán unas ansias destructivas enormes cuando se quede sin vehículo en medio del mapa, a cuatro kilómetros del objetivo y a seis del campamento base, y tenga que volver andando.

En cambio, una de las novedades positivas que incorpora *Söldner*, y que ya utilizaban a su manera juegos como los de la saga *Red Faction*, es la posibilidad de destruir progresivamente el territorio. Esto permite convertir la destrucción selectiva en una táctica eficaz, ya que la geografía entra en juego: los famosos y aborrecibles "camperos" (francotiradores que adoptan posiciones ventajosas y no se mueven de ellas en toda la partida) deberán tener muy en cuenta que el techo de la casa en que están puede venirse abajo en cualquier momento.



Este personajillo te acompañará en tus pesquisas.

Correcto, sin más

Sin duda, el atractivo principal de *Söldner* está en el modo multijugador. Los desarrolladores prometen que aumentarán el número máximo de jugadores en el mismo servidor: de los 32 actuales a 128. Y es que formar un equipo de 16 amigos y luchar contra un ejército de malvados desconocidos tiene su miga, y más en un juego como éste. A las órdenes de un comandante que tiene acceso a información privilegiada, es posible, por ejemplo, establecer puntos de ruta. Los jugadores tendrán que combatir a muerte, "capturar las banderas", "capturar el vehículo, y un largo etcétera. Cada jugador ganará dinero dependiendo de su actuación y podrá gastárselo en armas y vehículos (que podrá compartir con sus compañeros... o no).

Las partidas on line se pueden guardar para continuarlas otro día, lo que deja espacio para la reflexión táctica, la guerra de desgaste o las estrategias de combate avanzadas y complejas.

Pese a sus virtudes, *Söldner* se ha quedado a medio camino en casi todo. Con unos gráficos que nos son comparables a los de otros títulos del mismo género, parece que las novedades que incorpora no son lo suficientemente atractivas para hacer de este juego un grande. Cuando lo juegas, no tienes la sensación de estar viviendo nada nuevo ni espectacular, aunque sí se nota que, si se hubieran invertido más horas en pulir y mejorar todos los aspectos negativos, estaríamos hablando de un muy bueno juego. De todas formas, si se consigue reunir una buena comunidad de mercenarios internautas, *Söldner* será una alternativa que muchos jugones tendrán en cuenta.

¿DESEAN ALGO, SEÑORES?

En estos contenedores puedes comprar armas, vehículos terrestres y vehículos aéreos. Ve con cuidado a la hora de escoger las armas y el transporte, ya que dispones de un número bastante limitado de recursos.

VEHÍCULOS TERRESTRES — ARMAS VARIAS — VEHÍCULOS AÉREOS



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Burut CT • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 9,95 € • **PEGI:** +12

HEATH The Unchosen Path

En sus orígenes, **los estudios rusos** Burut **apostaron por el rol** a la antigua usanza y basado en la mitología eslava. *Heath* **es una buena muestra** de lo que daba de sí esta compañía de desarrollo hace tres años. **Pero llega tarde**, tal vez demasiado.

Por J. J. Cid

Si ya has leído el análisis de *Golden Land*, sabrás que Heath es su antecesor. La diferencia entre uno y otro es que *Golden Land* es un juego adaptado a los tiempos que corren, mientras que *Heath* viene a ser lo mismo, pero con tecnología y concepto de hace tres años. Visto hoy, el segundo parece una versión rudimentaria del primero. Ambos comparten la apuesta por un tipo de rol abierto con combates por turnos y sucesión de misiones no lineales, pero uno puede estar entre los juegos de rol más destacados del año y el otro se queda en simple antigualla sólo apta para curiosos y nostálgicos.

Heath fue lanzado a nivel internacional hace casi tres años, y ahora llega a España de la mano de su secuela y a precio reducido. Los juegos de rol no envejecen tan deprisa como los de acción o los de estrategia, pero en éste se acusa demasiado el paso del tiempo.

El tiempo no perdona

Su aspecto es tosco, impropio de los tiempos que corren. Las capturas pueden dar el pego, ya que los escenarios no están mal y la definición de los personajes es correcta. Pero visto en movimiento, el juego da una impresión bastante pobre. El scroll de pantalla parece programado por un suscriptor de la revista "Iniciación a la informática paso a paso", los movimientos de los personajes tienen menos gracia que los chistes de Bush sobre las armas de destrucción masiva y los efectos de los hechizos mágicos son dignos de un juego para Game Boy.

Si obviamos estos problemas de presentación, *Heath* tiene un pase como juego de rol al viejo estilo. La historia tiene interés, el desarrollo de las misiones es coherente y existen amplias opciones de evolución del personaje. Lástima que los fallos técnicos oscurezcan estas virtudes.

Si te gusta *Golden Land*, tal vez sientas curiosidad por sus antecedentes y por jugar a algo parecido pero más rudimentario. Si no, *Heath* sólo va a ofrecerte un entretenimiento con el que el tiempo se ha comportado con crudeza.


El aspecto gráfico no es la mejor baza de este juego.


A simple vista, todas las zonas que visitamos tienen el mismo aspecto.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 233	PIII 700
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	ES	
Voces	X	

Web http://www.russobit-m.ru/eng/games/heath/





Con la ayuda de este mapa, nos moveremos a lo largo de las tierras doradas.



GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Digital Eclipse • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

EL GATO

¿Por qué las **fórmulas basadas en cabriolas** sin sentido **aburren a casi cualquiera** que tenga una edad de dos dígitos?

Por S. Sánchez



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	600 MHz	800 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.catinthehatgames.com	



El gato podría ser acusado de delito de clonación en grado de tentativa. En este caso, la víctima ha sido un juego de plataformas para PS2 llamado *Klonoa 2*. Como se trata de una víctima ilustre, uno de los mejores productos en su género aparecidos en mucho tiempo, el delito no se ha consumado del todo. Sencillamente, los creadores de *El gato* no han sido capaces de clonarlo.

A nivel gráfico, el juego no es de los que impresionan a jugadores curtidos, pero este detalle es de una importancia muy relativa. Otros defectos sí tienen más peso, sobre todo porque no hay manera de pasarlos por alto cuando tropiezas con ellos una y otra vez.

Aunque la mecánica del juego es sencilla y bastante inmersiva, resulta frustrante que tu personaje caiga al vacío de forma incomprensible, como si en el suelo hubiese un agujero que ni el ojo más entrenado percibiría. La misma sensación producen esas plataformas a las que debes saltar y en las que pierdes una vida tras otra de la manera más estúpida porque su superficie no está bien definida. Ésas son las cosas que estropean un juego que podría dar el pego, ya que como título adaptado al canon de los plataformas infantiles, a *El gato* no le faltan elementos para captar la atención.



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Just Flight • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

TRAFFIC 2004

Just Flight parece decidida a hacer de *Flight Simulator 2004* una simulación modelo. Esta vez, **añade mucho tráfico aéreo** creíble.

Por E. "Tuckie" Artigas



Si todavía tienes instalado *FS2004* tal como te venía en la caja, notarás que a menos que vueles en Internet, apenas se ve tráfico aéreo relevante. Pues eso se acabó. Con *Traffic 2004* puedes escoger una densidad alta de tráfico aéreo y descubrir que sí tiene un efecto real en el juego. En los aeropuertos más importantes, al empezar un vuelo aparecen decenas de aviones en tierra que despegan mientras otros van llegando.

Y no sólo eso: las compañías aéreas, los modelos de aviones utilizados y sus rutas se inspiran en una completa base de datos. En España, es normal ver cualquier compañía de pasajeros de las que cruzan nuestros cielos. Además, se incluyen 35 modelos de aviones, desde Airbus a Boeing, sin olvidar los más destacables Douglas ni algunos aparatos ligeros. En fin, prepárate a sentirte como uno más en tu aeropuerto favorito, porque con tanto avión circulando tendrás que abortar más de un aterrizaje. Una expansión imprescindible si te gusta el vuelo civil.

7,5



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	1,7 GHz	2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB
Multijugador		
Un mismo PC	✗	
LAN	✗	
Internet	✗	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	www.traffic-2004.com	

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Just Flight • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

Just Flight sigue en su línea, añadiendo detalles realistas a *FS2002* y *FS2004*. **Esta vez, la malla del terreno** de Europa y Estados Unidos.

FS TERRAIN

Por E. "Tuckie" Artigas



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	1 GHz	2 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web: www.justflight.com

Hace poco, analizábamos la expansión para *Flight Simulator 2002* y *FS 2004* de la competencia. En *European Enhanced Terrain*, Abacus aportaba una reconstrucción detallada del territorio europeo que se añadía al simulador como malla virtual. Esta vez, Just Flight hace lo mismo, pero con Europa y Estados Unidos (Alaska y Hawai incluidos). Y el nivel de precisión es comparable al de la expansión de Abacus (78 metros). En el caso de Hawai, alcanza una precisión de 36 metros, algo sin precedentes en simulaciones de vuelo.



Pero claro, este monstruo come. Y se alimenta de tu disco duro: necesitas 2,4 GB de espacio para los 4 CD que incluye. Por suerte, puedes escoger la calidad por zonas, lo que te ahorra algo de espacio. Hemos probado a volar en lugares de España, Europa y Estados Unidos y el resultado es impresionante. No sólo las montañas son casi idénticas a sus modelos reales, sino que se aprecian con total nitidez valles, cañones y suaves ondulaciones del terreno.



GÉNERO: Simulador • **DESARROLLADOR:** Phoenix Simulations • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

Si te atrae volar en aparatos complejos y realistas, **presta atención**, porque llegan a *Flight Simulator* **los mayores** de la familia Airbus.

A340 PROFESSIONAL

Por E. "Tuckie" Artigas



Hasta la fecha, al éxito de la compañía europea Airbus han contribuido en gran medida sus aviones más grandes. El A340 es un cuatrimotor de largo alcance que sigue la filosofía de sus predecesores: un avión que vuela controlado por varios ordenadores (fly by wire), lo que garantiza seguridad máxima. El A330 es casi el mismo avión, pero con sólo dos motores, más potentes.

Dado que comparten cabina y sistemas, ambos aparatos pueden pilotarse en esta expansión para *FS2002* y *FS2004* en ocho variantes distintas, según capacidad y motores. Los modelos 3D son excelentes, con partes animadas tanto en la cabina virtual como en el exterior del avión, y las texturas (en 42 colores) están a la par. El modelo de vuelo es bueno, que no brillante, y la representación de la aviónica rompe moldes. Para sacarle todo el partido, es mejor volar con la cabina 2D alternando las vistas de los paneles. Necesitarás leerte las casi 70 páginas del manual en inglés, pero vale la pena.

8



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	1,7 GHz	2,2 MHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web: www.phoenix-simulation.com.uk

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Big Huge Games • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 29,99 € • **PEGI:** +12

RISE OF NATIONS
Thrones & Patriots

Ha llegado el momento de reconquistar lo conquistado. Y de hacerlo con nuevos alicientes. **Nuevas naciones y nuevas opciones** estratégicas se abren paso **en esta expansión de uno de los mejores títulos** de estrategia en tiempo real del pasado año.

Por J. Font

Una de las gratas sorpresas del año pasado fue *Rise of Nations*, un juego de estrategia en tiempo real que incorporaba elementos del sistema de turnos como la expansión de fronteras o las cartas de bonificación. Sus creadores vuelven a la carga con una expansión que incluye seis nuevas civilizaciones, campañas adicionales y más elementos de bonificación.

La novedad más espectacular es la posibilidad de escoger el tipo de gobierno a medida que avanzan las épocas sin salir de la partida. El objetivo de la campaña pasa a ser la conquista del mundo, y las opciones de cambio de gobierno tienen un claro impacto sobre su desarrollo.



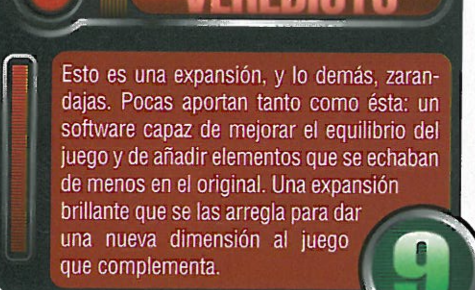
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.microsoft.com/games/thronesandpatriots



VEREDICTO

Esto es una expansión, y lo demás, zarandajas. Pocas aportan tanto como ésta: un software capaz de mejorar el equilibrio del juego y de añadir elementos que se echaban de menos en el original. Una expansión brillante que se las arregla para dar una nueva dimensión al juego que complementa.

9

América, América

Además, cobra protagonismo el continente americano al incluirse tres nuevas civilizaciones con base en él. En el título original, el honor del Nuevo Mundo lo defendían imperios del sur como los de los mayas y aztecas, pero ahora entran las tribus del norte, integradas en una campaña en la que puedes acabar independizándote de la metrópoli colonial.

Otra gran novedad es la campaña dedicada a la Guerra Fría, un intrincado juego de pequeños conflictos en cadena y alianzas cruzadas con las armas nucleares de fondo. En ella, influyen recursos como el espionaje, la propaganda o la represión policial.

Las otras dos campañas están centradas en sendos estrategas militares, Alejandro Magno y Napoleón. En la primera aparecen potencias menores como los persas y los hindúes, nuevos fichajes junto a las tribus del norte de América y los holandeses. Cada una de las seis civilizaciones nuevas dispone de unidades únicas que se han integrado a la perfección con las ya existentes.

Entre unas cosas y otras, la jugabilidad ha ganado varios enteros y el equilibrio entre facciones ha mejorado. Vamos, que ni dudes en hacerte con esta expansión si tienes el original.



Cuatro campañas y seis civilizaciones nuevas. Suena bien.



La conquista de territorios sigue siendo la clave de la mayoría de partidas.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Espejos de feria

Arnie ya es gobernador, Stallone anda mendigando guiones, de Van Damme no se acuerda ni su agente y Steven Seagal anda en problemas con la mafia. Si los héores cinematográficos de los últimos veinte años están en *Cocoon* o a punto de llegar, sus herederos naturales (Vin Diesel y The Rock) irán pronto a la tierra de los jubilados. ¿Motivos? Las anfetas por bandera ya no se llevan. El público ha demostrado una y mil veces que hoy por hoy está más interesado en un Johnny Depp cargado de rímel o un Legolas de lo más andrógino. Pero, ya se sabe, el cine es una cosa y el videojuego... la contraria.

Mientras el cine renuncia a los héroes de cartón piedra, los videojuegos vuelven a ellos

Echemos un vistazo a títulos recientes. *Far Cry*, *Splinter Cell* y *Painkiller*. Los tres son buenos juegos, innegable, pero podrían ser infinitamente mejores si el protagonista no fuera un memo impertinente con pasado turbulento. En resumen, un tópico con patas con el que difícilmente podremos sentirnos identificados.

Lo más curioso del tema es que mientras el cine abandona a los superhéroes de cartón piedra, el videojuego regresa a ellos. Guybrush Threepwood, Gordon Freeman, Larry o Mario son los últimos iconos de nuestro arte, y no precisamente por su aspecto de fortachones, sino por una personalidad forjada sobre la ironía, la inseguridad o el contraste. Cierto que personajes más ortodoxos como Max Payne o Lara Croft funcionaron por un tiempo, pero los clones ya han desvirtuado cualquier virtud del original. Por eso es preciso renovarse. Invertir en la búsqueda de personajes interesantes que cuenten historias interesantes. Como los de antes de que se impusiese la tiranía del músculo. ■



■ jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA

Por J. Font

Asalto a Fuerte Gusano

No es novedad que los gusanos estén en pie de guerra. La saga *Worms* se remonta a 1995, año en que se publicó el título original y el pack de expansión *Worms: Reinforcements*. Ocho títulos después, el año pasado, llegó el momento de saludar el paso a las 3D de tan belicosos anélidos. El cambio no le sentó nada mal, ya que *Worms 3D* supo mantener la jugabilidad de siempre a pesar del nuevo entorno y la inclusión de una cámara libre. Incluso se las arregló para mantener ese componente social del juego que hace que jugarlo con amigos sea una experiencia doblemente gratificante.

Todo apunta a que Sega Europe y Team 17 podrían tener lista a finales de año una nueva entrega también tridimensional de este título que se titulará *Worms: Forts Under Siege*. En ella asumirás el mando de un grupo de gusanos guerreros que viajan a través del tiempo para participar en batallas épicas protagonizadas por personajes como los caballeros del rey Arturo o los guerreros ninja. El juego contará con más de una treintena de armas distintas, incluida maquinaria de asedio, y todo tipo de alicientes, como mapas o misiones secretas, para hacer el título más atractivo en su vertiente para un solo jugador. Queda claro que algunos títulos están dispuestos a no dejar que el tiempo los entierre, así que a finales de año podremos disfrutar de una nueva entrega 3D de las aventuras de las larvas guerreras. Pocos títulos se mantienen en una forma comparable tras la friolera de ocho secuelas. Sin duda, *Worms* es la prueba evidente de que algunas sagas gozan del don de la diversión inmarcesible. ■

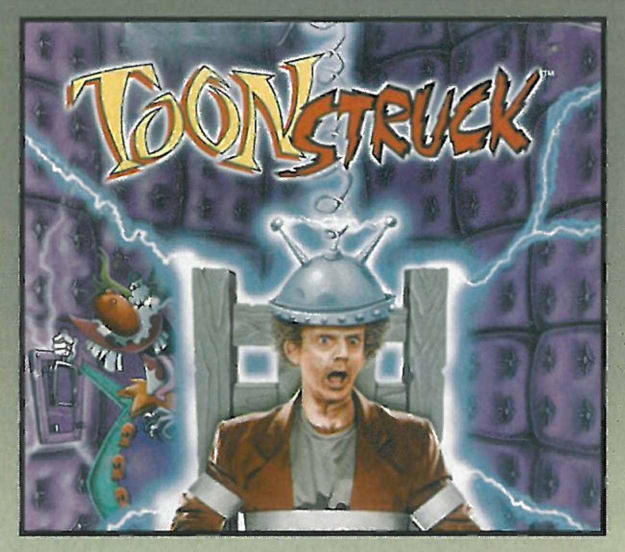
Sega Europe y Team 17 podrían tener lista una nueva entrega de Worms a finales de año

■ j.font@ixo.es

AVENTURAS



Por G. Masnou



Cine que se juega

En Hollywood lo tienen muy claro: Tom Hanks, Harrison Ford o Tom Cuise son sinónimos de éxito en taquilla. Mucho más que un buen director, un planteamiento original o un guión prodigioso. Por eso, no hay superproducción que se resista a hacerse con los servicios de una megaestrella. A cambio de este tributo, una buena carrera comercial queda menos que garantizada.

La industria del videojuego ya ha hecho algún intento de importar el *star system* cinematográfico. A mediados de los 90, con la eclosión de las aventuras gráficas con vídeos digitalizados, actores como Christopher Walker (*Ripper*), Christopher Lloyd (*Toonstruck*) o Tim Curry (*Frankenstein: A través de los ojos del monstruo)* participaron en una serie de juegos que pensaban alcanzar el éxito con estrategias cinematográficas. El fracaso de estos experimentos hizo que la forma fuese abandonada provisionalmente.

No es mala idea que el star system de Hollywood entre en nuestros PC

Pese a ello, el éxito reciente de títulos como *CSI: Crime Scene Investigation* o *Indiana Jones y la tumba del emperador* se han encargado de demostrar que el filón merece ser explorado de nuevo. Eso sí, hace falta una cierta renovación de ideas y encontrar la manera de que los actores sean algo más que elementos decorativos. Por ejemplo, podría usarse la imagen de actores del pasado (¿qué tal Humphrey Bogart protagonizando una aventura gráfica de cine negro?), habría que imitar mejor las interpretaciones de actores reales y convendría trabajar en guiones solventes de forma que la presencia del actor estuviese al servicio de la historia, no al revés. En fin, que no es mala idea que el *star system* de Hollywood haga incursiones en nuestros PC. Pero, por favor, que sea con talento y criterio. ■

gmasnou@ixo.es

CARRERAS



Por C. Robles

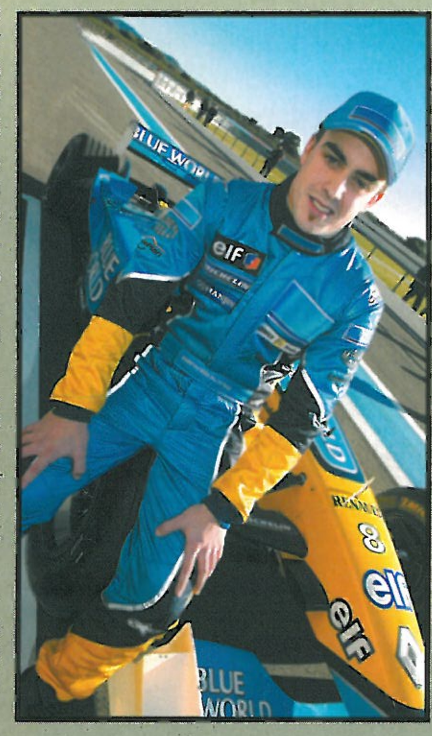
¡Ay, mundo cruel!

Hace unas semanas, se disputó el Gran Premio de España de Fórmula 1, en el circuito de Montmeló. Este humilde redactorcillo tuvo la oportunidad de asistir a la prueba, disfrutar con la marea azul de seguidores de Fernando Alonso y presenciar en vivo una nueva exhibición del casi invencible Michael Schumacher y la escudería Ferrari. El resto de pruebas tengo que seguirlas por televisión. En cualquier caso, ya sea de una u otra forma, siempre tengo que ocupar el papel de espectador.

Y es que, lamentablemente, uno ya no puede saciar su sed de Fórmula 1 en su casita y con el ordenador, como antaño. Ésta es la segunda temporada que nos quedamos sin un simulador de F1 para PC. ¿Cómo hemos podido llegar a esto? Supongo que del mismo modo en que pasan todas las cosas terribles: por una simple cuestión de pasta. Sony ganó hace un par de años la puja por hacerse con la licencia exclusiva de las nuevas temporadas y llevarlas a su consola.

Ésta es la segunda temporada que nos quedamos sin un simulador de F1 para PC

Lo más triste de todo esto es que incluso los simuladores de F1 para consola de EA eran mejores que los de Sony, así que hay que concluir que la licencia ha acabado en manos de quienes peores juegos hacían. Curiosos criterios los de la FIA. Si un coche va a un kilómetro por hora por encima de la velocidad permitida en el área de boxes, debe pagar una millonada. Pero las licencias oficiales se entregan al mejor postor, sin mirar nada más. Estupendo.



Pero bueno, siempre quedan otras opciones, y *TOCA Race Driver 2* se basta y se sobra para tenernos entretenidos. Dejaremos nuestra pasión por la Fórmula 1 para el mundo real. Qué remedio. ■

c.robles@ixo.es



DEPORTES

Por D. Valverde



El retorno del rey

Pues sí, parece que el culebrón sobre el futuro de la serie *PC Fútbol* finalmente ha llegado a su fin. Los dos proyectos semiamateurs (el de pcfutbolsite.com y el *Manager Pro 2004*) de que hablábamos el mes pasado no acaban de cuajar. El a priori más prometedor de los dos, *Manager Pro 2004* de Alisoft, ha sido muy criticado por su pobre funcionamiento y la supuesta falta de seriedad de sus programadores, que además han pretendido hacer negocio con un producto que se había anunciado como gratuito, algo que ha irritado a muchos aficionados.

El heredero legítimo de la saga PC Fútbol ya ha sido anunciado

A su vez, el eterno proyecto de TAOSpain y pcfutbolsite.com sigue siendo poco más que una liviana ensalada de imágenes congeladas aderezada con promesas. Demasiado poco si se tiene en cuenta que el legítimo y verdadero descendiente "real" de la saga *PC Fútbol* ya ha sido anunciado: con nombres, fechas y datos objetivos.

Agárrate a la silla, porque el nuevo *PC Fútbol 2005* estará programado por ex miembros de Dinamic Multimedia bajo la batuta del director de las últimas cuatro entregas del clásico manager. El juego será distribuido por Planeta DeAgostini al módico precio de 19,95 euros, tendrá la licencia oficial de la LFP e incluirá todos los aspectos que hicieron grande a la saga de Dinamic. Pero, además, contará con una serie de novedades realmente apetitosas, como el revolucionario sistema LiMa, que te permitirá dar órdenes en tiempo real a tus jugadores sobre el césped. ¿Estás preparado para recibir en otoño al (ahora sí) legítimo heredero de la estirpe sagrada? ■

d.valverde@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

El canto del cisne

De un tiempo a esta parte hemos aceptado que la barrera entre consolas y compatibles se ha diluido tanto que ya casi no existe. La irrupción de conversiones directas y juegos multiplataformas ha sido, en general, bienvenida por los jugadores de rol, ya que nos ha permitido acceder a más productos y probar fórmulas de juego más variadas.

En general, el rol consolero suele ser japonés o de estética oriental, aunque haya sido desarrollado en Occidente. Se trata de juegos con personajes de ojos desproporcionados, diseño extravagante y enrevesadas historias de temática metafísica que aportan algo de variedad a un género reacio a propuestas originales. Pero, como ya sucediese en otros géneros, el efecto torbellino causado por las consolas de última generación deja también daños colaterales con los que los aficionados no contábamos.

The Bard's Tale, clásico donde los haya, ha sucumbido al embrujo de la filosofía consolera

The Bard's Tale, clásico donde los haya, ha sucumbido al embrujo de la filosofía consolera. El ansiado retorno del clásico de Brian Fargo adoptará la piel de un juego de rol y acción, en la línea de la conversión consolera de *Baldur's Gate* (*Dark Alliance*). De los juegos originales, conservará la ambientación y el protagonista. El resto se adaptará lo máximo posible al gusto del jugador de consola. Diversión directa, manejo sencillo y mucha acción desplazarán los elementos de rol tradicional.

Una autentica pena. *The Bard's Tale* (un gran título que nunca llegó a editarse en España) perdura en el recuerdo de los más viejos del lugar por lo que tenía de juego de rol clásico. Se basaba en combates pausados, exploración meticulosa y puzzles exasperantes. Quién lo ha visto y quién lo ve... ■

jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M. A. González "Gadget"

Gracias, valientes

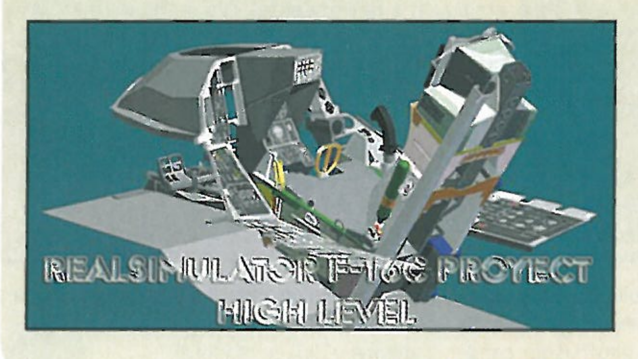
Quisiera aprovechar la columna de este mes para hacer un modesto homenaje a esos pioneros de la simulación amateur que dedican tiempo, esfuerzos y dinero al desarrollo de proyectos que tienen que ver con el vuelo virtual.

En hardware, tenemos a la empresa madrileña EMYCSA, especializada en electrónica industrial. Hace un par de años, emprendió en solitario la labor de construir y comercializar una versión ultradetallada de la cabina del F-16 (www.realsimulator.com) para su utilización en simuladores domésticos. Por una vez, los españoles podemos presumir de estar a la cabeza de la simulación en el mundo. Además, en un tema tan complejo y laborioso como es la construcción de cabinas y sus accesorios.

En software, es igualmente admirable el proyecto Jet Thunder (www.thunder-works.com), en el que colabora desinteresadamente un grupo de aficionados brasileños, argentinos y británicos. Este grupo rechazó la participación de las grandes productoras, que pretendían darle un enfoque "comercial" a su trabajo, y se centró en realizar una simulación lo más realista y veraz posible sobre la Guerra de las Malvinas. Igualmente, son merecedores de nuestro aplauso proyectos como Flightgear (www.flightgear.org) y GLhorizon (www.web-discovery.net), sendos simuladores gratuitos.

Por una vez, podemos presumir de estar a la cabeza de la simulación en el mundo

En un mundo en el que el único móvil serio y consecuente parece ser el beneficio rápido y fácil, donde las empresas tratan de justificar los productos inacabados, los bugs y los parches, este tipo de aficionados y pequeñas compañías merece todo nuestro respeto y apoyo. ■



magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

El Yeti ha vuelto, pásalo

Es increíble lo mucho que han cambiado nuestras vidas desde que Internet irrumpió en ellas. Por ejemplo, ahora tenemos un nuevo tipo de amigo, ése que se dedica a llenar nuestra bandeja de entrada de correo basura que nadie le ha pedido. Desde las típicas cadenas de mensajes que auguran las mayores desgracias si las rompes a extravagantes delirios que muchos preferiríamos ahorrarnos.

Si no me decido a vetar de una vez por todas a esos productores de detrito postal a gran escala es que, de vez en cuando, aunque sea una vez al año, me llega un mensaje no deseado que vale la pena. Gracias a mi costumbre de abrir casi todo el correo, por basura que sea, he podido probar un adictivo juego en el que un hombre de las nieves debe batear unos pingüinos para hacerlos llegar lo más lejos posible. El fenómeno *Yeti* ha crecido imparable, amparado por la libertad de comunicación que ofrece Internet. De esta forma, lo que en su día nació como un juego alojado en páginas de usuarios anónimos, ahora cuenta con una página oficial (www.yetisports.org), en la que sus creadores han colgado los cuatro juegos que han desarrollado hasta la fecha.

El fenómeno Yeti ha crecido imparable, amparado por la libertad que ofrece Internet

Por si esto fuera poco, el número de segiudores del Yeti sigue creciendo, dando pie a la creación de una canción oficial, una versión para móviles y hasta una versión comercial de los cuatro *Yeti* existentes, en CD, que aparecerá muy pronto. Vamos, que los móviles y las cadenas de correo ya no sólo cambian gobiernos. También crean fenómenos populares que crecen hasta desbordar la Red y hacerse un hueco en nuestra vida off line... o en las tiendas. ■



s.sanchez@ixo.es

Una de trenes, una de carreras con línea narrativa **y una de colonias comerciales en el Nuevo Mundo. Puede parecer un balance modesto, pero no está mal** para un mes de carestía de software como sin duda ha sido este último.

TRAINZ



FICHA

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Auran
EDITOR: Friendware
PRECIO: 19,95 €

Auran ha sido una de las contadas compañías que han dedicado un juego al feliz, feliz mundo de las maquetas ferroviarias. Con su juego, puedes diseñar tus propios trazados, situar locomotoras de variado diseño sobre sus raíles y hacer que den vueltas y más vueltas hasta el fin de los días. Si te planteas el juego como lo que es, una potente utilidad que permite crear maquetas de trenes con múltiples opciones, es muy probable que te parezca una joya. Aunque también es cierto que una estructura de misiones, un sistema de objetivos o cualquier tarea concreta que diese al juego un enfoque algo más dinámico, sería de agradecer y lo hubiese hecho algo más adictivo. Pero bueno, reconozcámosle el mérito al mejor simulador de construcciones ferroviarias recientes, el más completo y más realista. Orientado a jugadores pacientes y fans del modelismo. Permite intercambiar maquetas on line.





ANALIZADO EN GL ESPECIAL 2 (AGOSTO 2002)

7,5

LOTUS CHALLENGE



FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Kuju Entertainment
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 7,95 €



Uno de los primeros juegos en poner en práctica una idea que con el tiempo ha hecho furor: añadir una línea narrativa y unos personajes reconocibles y con personalidad a un juego de carreras de alta competición. Se trata de la conversión (un tanto rutinaria, la verdad) de un juego que tuvo su cuarto de hora de gloria en consolas de nueva generación como la PS2 o la Xbox, sobre todo por el pulcro uso de la licencia Lotus, que le daba espectacularidad y realismo.

Eliges un piloto (hombre o mujer) y asumes la tarea de convertirlo en un campeón a nivel mundial. Por supuesto, las primeras carreras en que participas son más bien modestas, pero ganarlas da acceso a dinero, piezas nuevas para reforzar tu bólido y competiciones de más enjundia en las que poner en práctica los trucos de producción que vayas aprendiendo. Una fórmula tan sencilla como eficaz.

AÑO DE LANZAMIENTO: 2000

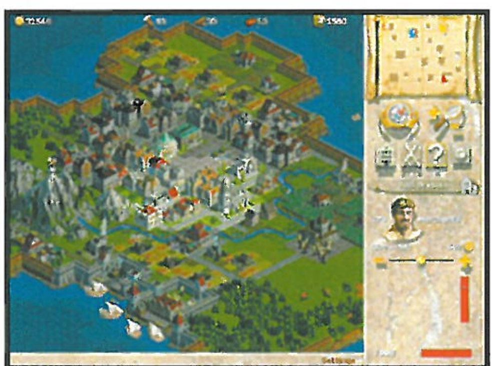
6

ANNO 1602



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Sunflowers
EDITOR: Friendware
PRECIO: 9,95 €





Una curiosa vuelta de tuerca al género de la estrategia y construcción. El reto consiste en construirse un nuevo mundo de sofisticadas relaciones comerciales en un entorno que debes ir descubriendo sobre la marcha. Estás en el año de gracia de 1602, y tu barco acaba de echar el ancla en una isla desconocida. De ti depende la tarea de ir más allá, explorar las costas del Nuevo Mundo, crear en ellas una colonia y hacer que ésta sea el germen de un emporio colonial. En fin, que te esperan sesiones tan extenuantes como atractivas de turismo de alto riesgo, construcción, comercio, diplomacia y combates. El juego ofrece adictivas partidas multijugador para hasta cuatro jugadores vía Internet y dos en red local.

AÑO DE LANZAMIENTO: 2001

6,5

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF





Calidad desbordante, rol en estado puro y juego para rato. Ésos son los ingredientes que nos hicieron echar raíces, hace más de tres años, en el reino costero de Amn, donde se desarrollaba esta obra maestra del rol de entonces y de siempre.

Aunque ya cuando fue editado su apartado gráfico parecía un tanto mejorable, dijimos en noviembre de 2000 y repetimos hoy (cuando por fin se reedita, tras la falsa alarma de hace un par de meses) que se trata de uno de esos títulos que te hacen adorar el trabajo de analista de juegos. BioWare se puso el mundo por montera con una lección de rol sencillamente descomunal: son muchas las horas de juego necesarias para explorar los recovecos del juego, muchos los nuevos personajes y profundas las mejoras en la inteligencia artificial y otros aspectos cruciales que aún no estaban del todo bien resueltos en el título original.

Cada cierto tiempo, la segunda entrega de *Baldur's Gate* asoma a las estanterías de la sección de juegos a precio reducido, y siempre que lo hace aprovechamos para recordarte que vale mucho la pena.

ANALIZADO EN GL 1 (NOVIEMBRE DE 2000)

9

ICEWIND DALE + HEART OF WINTER



Icewind Dale es huésped habitual de esta sección: por barato que lo comprases en su día, siempre es posible que lo rebajen aún más. Esta vez, se vende junto a su flamante expansión oficial, *Heart of Winter*.

Juego y expansión te invitan a darte un garbeo por el más inhóspito rincón de los Reinos Olvidados. Uno y otro tienen evidentes puntos en común, pero *Heart of Winter* es mucho más que una ampliación-apéndice al uso, ya que mejora el motor y modifica aspectos clave del original, añade nuevos escenarios (un páramo helado lleno de cavernas subterráneas) y agrega nuevos objetos y hechizos. Juntos conforman un sabio cóctel de rol al viejo estilo con ingredientes de lujo y cocinados en los mejores hornos. Más recomendable que la un tanto fallida secuela, también disponible desde hace tiempo en línea económica.

AÑO DE LANZAMIENTO: VARIOS

7



BALDUR'S GATE





Dicen que el buen rol es como los buenos vinos: si no se avinagra, mejora con los años. Al primer *Baldur's Gate*, por ejemplo, le sienta estupendamente ese regusto añejo de buen rol de antes de que Bush hijo llegase a presidente. Pocos juegos ofrecían una aventura tan genuinamente rolera en un entorno tan bien trabajado y que ofrecía tantas posibilidades de interacción. Altamente recomendable.

AÑO DE LANZAMIENTO: 1999

8,5

RPG COLLECTION





Rol de lujo en este lote que incluye *Baldur's Gate II*, *Icewind Dale* e *Invictus: In the Shadow of Olympus*. El primero de estos juegos ya justifica por sí solo la compra, pero el otro par no le van muy a la zaga. *Invictus* es uno de esos títulos de estrategia en tiempo real que incorporan elementos mágicos y de fantasía e *Icewind Dale* ofrece ortodoxia rolera pura y dura.

AÑO DE LANZAMIENTO: VARIOS

8

HITMAN CONTRACTS

Convertirse en el más sigiloso y eficiente de los matarifes **no es moco de pavo**. Por eso, **esperamos que te sean útiles los consejillos** de un tipo que ha pasado varias noches en vela **desentrañando los secretos de este** endemoniado **simulador** criminal.

CONSEJOS GENERALES

ACTUALIZA

Antes de empezar a jugar, es conveniente pasar por la página oficial del juego (www.hitmancontracts.com) y descargar el último parche de actualización disponible, que corrige algunos problemas a nivel gráfico que pueden resultar un tanto molestos.

PERSEVERA

Esta guía da las indicaciones necesarias para terminar el juego con el rango de Asesino silencioso y en el nivel de dificultad normal. Por cada nivel que completes con este rango, se te dará una arma nueva, que podrás utilizar más adelante, una vez pasado el juego.

PIENSA

En este juego suele primar el sentido común, por lo que tienes que pensar y echar mano de tus dotes de observador si quieres estar a la altura. Por ejemplo, si vas disfrazado de camarero, no lleves una escopeta recortada en las manos. También te tienes que poner en la piel de aquellos a los que intentas emular: no vayas corriendo de un sitio para otro o te descubrirán; no apuntes a nadie innecesariamente. En fin, que pienses.

SÉ DISCRETO

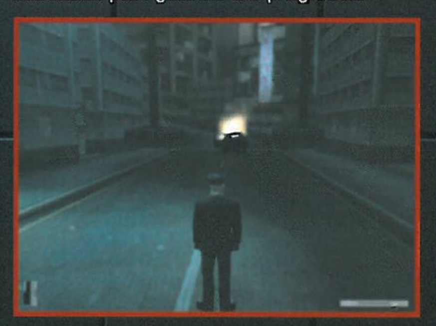
Cuando estés disfrazado, intenta siempre evitar el contacto visual directo con los que serían tus "compañeros", ya que te pueden reconocer y mandar la misión al garete. Puedes pasar por su lado, pero gira siempre la cabeza e intenta andar lo más alejado de ellos que te sea posible.

NO TE PIERDAS

El uso del mapa es imprescindible en la mayoría de las misiones que vas a ir asumiendo. Familiarízate con él, ya que muchas veces tendrás muy poco tiempo para ir de un sitio a otro.

SÉ PERFECCIONISTA

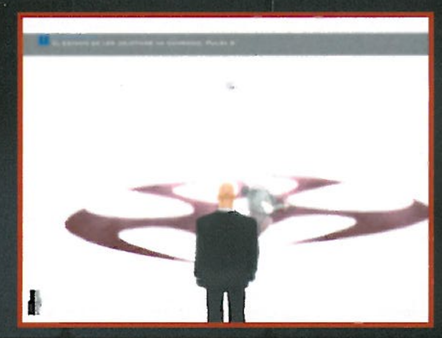
El juego se puede completar de muchas maneras, pero sólo conseguirás el rango de Asesino silencioso si no causas víctimas "inocentes", si vas relativamente rápido o si no suena la alarma. Aun así, es más probable que obtengas ese rango actuando por ti mismo y no ciñéndote a lo que proponemos en esta guía, ya que hay muchos caminos posibles y muchas formas distintas de completar los objetivos. No puedes grabar la partida siempre que quieres, sólo se te permite hacerlo un número determinado de veces por nivel. Así que escoge el momento adecuado para guardar tus progresos.



EL JUEGO PASO A PASO

SECUELAS DEL PSIQUIÁTRICO

1 Coge las llaves de coche que hay en el cadáver que tienes delante. Atraviesa la siguiente habitación y ve hasta el final del pasillo. Ve hacia la izquierda y cruza las dos siguientes salas sin hacer caso a nadie. Entra por la puerta que hay justo a la izquierda de aquella por la que vienes. Métete en la primera a la izquierda y coge las jeringuillas que hay encima de la mesa.



2 Ahora vuelve atrás y sal por la puerta del final del pasillo. Continúa recto y atraviesa el largo pasillo con espejos. En la siguiente habitación, pasa por la puerta que hay justo en la pared de enfrente. Ahora camina hacia la izquierda. Métete en la puerta que hay al final del pasillo, a la derecha. Después de la secuencia de vídeo, pasa por la puerta de barrotes y entra en el ascensor. Baja hasta la primera planta.

3 Utiliza el traje del SWAT que hay en el suelo para disfrazarte. Ve por la puerta que tiene la luz verde encima (salida). A partir de ahora, para que no te descubran, tienes que ir andando despacio. Pasa por en medio del tiroteo, sal por la otra salida y baja por las escaleras. Atraviesa las dos siguientes salidas y estarás en el exterior. A tu derecha encontrarás un coche con el que escapar.

FIESTA DEL REY DE LA CARNE

1 Deja todas tus armas y cámbiate de ropa. Sal del camión y cierra sus puertas, apretando el botón rojo que encontrarás fuera. Sigue andando hasta que te encuentres con la entrada principal del edificio. Allí te cachearán (y no encontrarán armas). Entra y cruza la puerta que hay al final del pasillo a tu izquierda. Ahora tienes que ir hasta la puerta del final del corredor (no vayas por la que está justo enfrente). Sube por las escaleras y entra por la puerta de la derecha. Sigue recto hasta la habitación de luces amarillentas. Observa a través de la cerradura si el hermano de Sturrock está en la habitación. Si tienes vía libre, pasa y guárdate el brazo que encontrarás en el suelo. Si no, espera a que salga y haz lo indicado anteriormente.

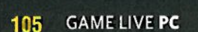
2 Acto seguido, vuelve por donde has venido y baja por la escalera. Ve hacia el final de la sala y gira a la izquierda. Cuélate en la primera puerta que encontrarás, a tu derecha. Pasa de esta habitación a la siguiente. Escoge la puerta de la izquierda. Estás en los vestuarios. Al final de la estancia, encontrarás ropa de camarero. Vístete con ella y vuelve sobre tus pasos. Gira a tu izquierda y pasa por la primera puerta. Ahora cruza la que está al final del pasillo y sigue por la siguiente puerta que encontrarás justo enfrente de ti. Estarás en un bar macabro a más no poder. Ve con cuidado, no puede haber dos camareros en la misma sala (si has completado con rapidez todo lo dicho anteriormente, no tendrás problemas). Cuando el camino esté asegurado, ve a la barra y coge una pipa de opio. Entra en la habitación que tienes delante y deja la pipa encima de la mesita de noche que está al lado del abogado. Espera a que haga unas caladas. Acércate a él, coge la pistola, la munición y los objetos que hay en el suelo y pégale un tiro entre ceja y ceja.



3 Sal de esta habitación con toda normalidad y vuelve a la barra de bar para coger otra pipa de opio. Ahora entra por la puerta que está delante de la habitación del abogado. Sube por las escalerillas y entra por la primera puerta de la derecha. Estás en la cocina. Entra en la puerta que tienes enfrente (un poco a la derecha) y deja la pistola y el gancho en el suelo. Ahora vuelve a entrar en la cocina y sigue por la puerta que tienes delante. Ve a tu izquierda y sigue recto atravesando las tres puertas siguientes. Gira a la derecha y encontrarás un pasillo. Ve hasta el fondo y gira por la puerta que hay a tu derecha. Atraviesa la sala y sube por las escaleras grandes. Arriba te registrarán. Camina hasta llegar a la cama en la que está tumbado tu objetivo con dos chicas. Deja la pipa de opio en el suelo y activa el botón rojo que hay en la pared.

4 Vuelve a la cocina. Recoge tu pistola. Vuelve a salir por la puerta de delante de la salita donde tenías tu arma. Tuerce a la derecha, sal por la puerta del fondo y otra vez por la del fondo en el siguiente pasillo. Vira a la derecha y sal por la puerta de la izquierda al final del pasillo. Sube por las escaleras metálicas y sal al exterior por la puerta que hay en la esquina de la sala. Una vez fuera, cruza el tejado y sube por las escaleras de mano. Avanza por el pequeño pasadizo hasta encontrarte con una ventana. Ábrela y, con tu pistola silenciada, liquida a tu objetivo, que está tumbado en la cama. Con la ayuda del mapa, espera a que el guardia que hay más abajo se marche. Vuelve, por el pasillo, hasta el primer tejado y baja hasta el garaje, donde están aparcados los camiones. Salta hacia ellos y habrás completado la misión.





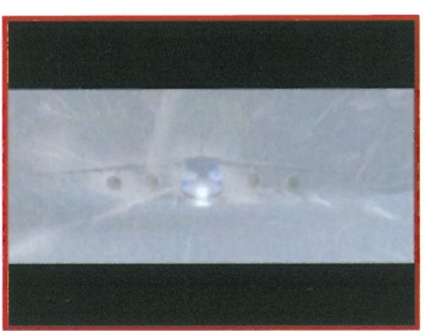


LA BOMBA DE BJARKHOV

1 Un chico entrará para cargar una caja. Sorpréndelo cuando esté de espaldas y liquídalo con una inyección antes de que baje por la rampa. Esconde el cuerpo donde estabas oculto al principio y cámbiate de ropa. Hazte con la caja y dirígete al exterior. Gira a la derecha, después de bajar por la rampa, y avanza recto. Una vez dentro del edificio, ve a tu izquierda, hasta la cocina, y espera al cocinero para hablar con él. Luego, coge el laxante y échalo en la sopa.

2 Ahora sal y consigue la barra para atizar el fuego que hay al lado de la caldera. Entra por la puerta de la derecha (son los servicios). Espera ahí un ratito hasta que venga el vigilante para vaciar sus depósitos. Cuando esté en plena faena, dale con la barra de hierro y ponte su ropa. Coge su pistola y deja el atizador en el suelo. Sal fuera de los baños y sigue al soldado que hablará contigo. Tras bajar de la vagoneta, gira a la izquierda y avanza recto, hasta la valla del fondo. A tu derecha hay una puerta: crúzala después de hablar con el guardia (no hagas caso a su indicación). Entra en la primera puerta que encontrarás. Hay tres soldados dentro, pasa a través del grupito que forman. En la siguiente sala, hazte con las tres bombas que encontrarás (y no cojas las armas automáticas).

3 Sal de esta habitación y vuelve a pasar entre los guardias para salir. Ahora ve por la puerta de la derecha. Deja todas tus armas en el suelo y sube las escaleras. En la siguiente sala, ve por la puerta de la esquina derecha. Unos guardias te cachearán. Sigue recto, entra por la primera puerta, a la derecha, y te encontrarás con tu objetivo. Mientras prepara el vodka, ve por detrás con el cable de fibra y acaba con él. Coge las dos pistolas (si quieres) y la llave. Sal corriendo por la puerta trasera de la habitación y ve a las escaleras donde antes has dejado tus armas. Recógelas. Sal (por donde has entrado al principio) y ve hasta la vagoneta. Gira 90 grados a tu izquierda y corre hasta el edificio más grande, el almacén. Entra y gira inmediatamente a tu derecha. Ponte el traje que hay en el suelo.



4 Vuelve a salir. Bordea el barco que hay delante tuyo por el lado derecho y ve hasta la pasarela de madera. Sigue hasta el final. Baja por las escaleras y planta las tres bombas (está indicado en el mapa). Vuelve hasta el almacén y ponte la ropa que llevabas antes. Vuelve a la vagoneta y actívala para que vaya marcha atrás. Cuando estés más o menos a medio recorrido, haz explotar la bomba sin que te vea nadie. Salta rápidamente a la pasarela de madera y ve corriendo hasta el avión sin hacer caso de los guardias.

MANSIÓN BELDINGFORD

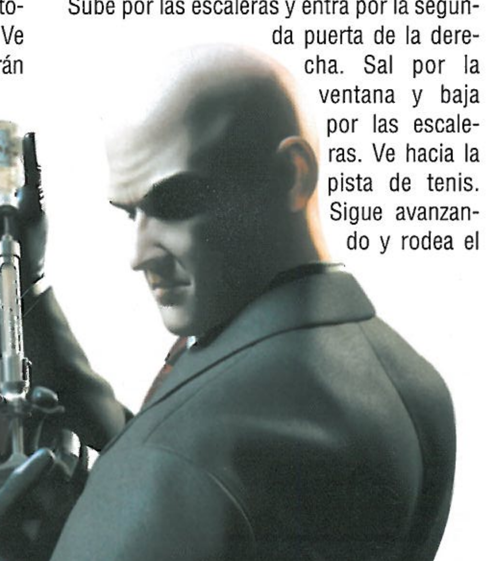
1 Gira a la derecha y sigue recto, pegado a la pared. Entra por la puerta que encontrarás al final. Vigila, con la ayuda del mapa, que no haya guardias a la vista (en la pista de tenis). Ve a la izquierda y espera en los matorrales a que pasen de largo los guardias. Ve andando (si haces ruido los perros alertarán a los guardias) hasta las escaleras. Súbelas y entra por la puerta. Gira a la izquierda y sube por las escaleras de mano hasta el segundo piso. Entra por la ventana. En la mesita de noche encontrarás cianuro. Estate atento y, cuando tengas vía libre, vuelve a salir por la ventana. Salta abajo por el lado contrario a la escalera de mano y entra por la puerta que encontrarás justo a la izquierda. Estarás en un recibidor pequeño con muchas puertas. Ve por la situada a la izquierda de la puerta de entrada. Apaga el calentador y vuelve atrás hasta la segunda planta.



2 Sal y entra por la puerta de enfrente (es el baño). Ponte delante del espejo y abre la puerta secreta que hay tras él. Sube las escaleras. Asegúrate de que tienes activado el modo sigiloso o despertarás a la "mujer" de tu objetivo. Entra en la habitación y quédate quieto detrás de la mampara. Espera a que tu objetivo se meta en la cama y se duerma. Acércate y asfíxialo con la almohada. Ahora mira el mapa para asegurarte de que no anda nadie por allí y sal por la puerta doble (en la pared este). Justo después, gira a la derecha y entra por la puerta camuflada en las estanterías con libros. Sube por las escaleras. Sigue avanzando hasta que te encuentres con una escalera de caracol. Baja por ella. Encontrarás una puerta en la mitad del trayecto: entra en modo sigilo y hazte con el vestido de cazador.

3 Vuelve a la escalera de caracol y baja hasta la primera planta. Asegúrate de que nadie te vea al entrar en la siguiente sala. Tienes que ir al comedor: entra por la doble puerta que hay a la izquierda de la pared de enfrente. Gira a la izquierda y entra por la puerta que hay al fondo de la estancia. Avanza y entra por la puerta de la izquierda. Ve hasta el fondo y baja por las escaleras de caracol, hasta la bodega. Asegúrate de que no te vea el hombre que lleva el whisky. Cuando no haya nadie por allí, pon el veneno en la bota de vino. Vuelve a subir, asegurándote de que nadie te vea. Vuelve al comedor y pasa por la doble puerta que hay al fondo a la izquierda.

4 Ahora dirígete a la única puerta que no es doble. Habrá guardias; ignóralos. Sube por las escaleras y entra por la segunda puerta de la derecha. Sal por la ventana y baja por las escaleras. Ve hacia la pista de tenis. Sigue avanzando y rodea el



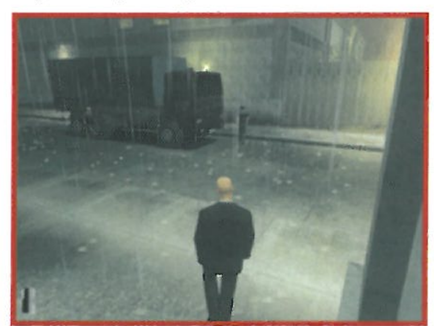


establo hasta que te encuentres una puerta con una antena parabólica encima. Apaga el interruptor y escóndete dentro, detrás del primer montón de paja que encuentras. Tres guardias saldrán a investigar.

5 Cuando hayan pasado de largo, ve por donde ellos han entrado y gira a la derecha para hacerte con la llave del establo. Sal y entra por la puerta de enfrente para coger el herbicida. Viértelo en el agua de los caballos y escóndete detrás de los montones de paja que te han servido de escondite al principio. Cuando los tres guardias vuelvan para ver la televisión, ve detrás de ellos y entra por la doble puerta de enfrente. Entra por la primera puerta de la derecha y ve hasta el compartimiento del final. Tras salvar a Giles Northcott, ve con cuidado hasta la pista de tenis y, desde allí, hasta el bote.

CITA EN RÓTTERDAM

1 Ve a través de la salida de incendios y baja por las escaleras. Cruza la calle y entra sin que te vean por la puerta que está detrás del camión. Pasa, en modo sigilo, por la puerta que hay al fondo de la sala. Gira a la izquierda inmediatamente por la doble puerta, y sube por las escaleras. Entra por la doble puerta del final de la escalera, ve a la derecha y pasa por la puerta. Avanza en modo sigilo y ponte las ropas de motorista que encontrarás en el suelo. Vuelve atrás y entra por la puerta que hay al fondo del pasillo. Ve por la salida (tiene una luz verde encima). Baja las escaleras, gira a la izquierda y entra por el primer agujero de la valla. Cruza el patio y ve al almacén que hay a la izquierda y al fondo.



2 Una vez dentro, fíjate en el motero que está vigilando la puerta por la que debes pasar a continuación. Gira a la derecha y apaga las luces. Cuando lo hagas, el guardia vendrá a encenderlas y tu podrás colarte por la puerta que estaba vigilando. A tu derecha, tendrás unas escaleras que llevan al tejado. Mira por el agujero de la puerta para asegurarte de que puedes pasar. A partir de ahora, tienes que correr si quieres llegar a tiempo para liquidar a objetivo antes de que salga del baño. Coge la primera a la derecha, otra vez la primera a la derecha, cruza la puerta del final de la sala, ve por la segunda a la derecha, la primera a la derecha y la primera a la izquierda. Saca el cable de fibra y, en modo sigilo, mata a tu objetivo. Si no estuviera allí, espera en el baño hasta que llegue a su despacho. Cuando se ponga a mirar por la ventana, mátalo. Si no has sido lo suficientemente rápido ni para cargártelo así, tendrás que acabar también con el periodista.



3 Una vez muerto, quítale su tarjeta VIP, la combinación de la caja fuerte y su pistola. Ve a su despacho y abre la caja fuerte para conseguir las fotografías. Vuelve atrás, hasta la habitación principal. Ve a la izquierda y toma la primera puerta a la izquierda (es doble). Baja corriendo por las escaleras hasta el final. En esta zona, los guardias te dispararán, o sea que ve con cuidado y utiliza el mapa. Entra en la segunda puerta a la izquierda y espera a que no haya nadie en la sala en la que está tu objetivo. Entra en esa habitación y activa la electricidad para matarlo. Ahora tienes que volver hasta el camión que has visto al principio de la misión.

CARGA MORTAL

1 Tienes que eliminar a tu objetivo antes de que la policía entre en el barco, por lo que tendrás que ir muy rápido. Corre hasta el final de la calle y gira a la derecha. Avanza por el lado derecho y el guardia de la caseta no te verá. Pasa por detrás de él y entra en la puerta que hay a la izquierda (todo esto debes hacerlo corriendo). Dentro del local ve recto, gira a mano izquierda y entra en la sala del final. Ponte el uniforme de policía. Sal de los vestuarios, gira a la izquierda y sigue el pasillo hasta la puerta del fondo. Atraviesa el garaje y sal de él. Ahora tendrás que ir andando un rato. Gira a la derecha y camina entre los dos almacenes, hasta que encuentres una puerta a tu derecha. Te toparás con equipos SWAT, así que no te acerques mucho a ellos. Cruza la sala y abre la puerta. A continuación, gira a la derecha y baja a las cloacas.

2 Ahora ya puedes volver a correr. Gira a la izquierda, avanza por el corredor y



métete en el primer desvío a la izquierda. Sube por las escaleras sin que te vea el guardia que está patrullando. Sube las otras escaleras y ponte la ropa que encontrarás. Nunca corras en este almacén o te descubrirán. Vuelve a las cloacas, donde podrás correr otra vez. Gira a la derecha e inmediatamente a la izquierda. Vuelve a girar a mano izquierda, corre hasta el fondo del largo pasillo, gira a la izquierda, a la derecha y a la izquierda. Sube las escaleras. Ve hacia el barco, sube la rampa (a partir de ahora ve siempre andando) y gira a la derecha. Avanza recto y pegándote al borde derecho para que no te descubran, hasta que no puedas seguir más. Sube por las escaleras de mano.

3 Entra por la puerta de tu izquierda, sigue recto (pasarás por dos puertas más) y entra por la puerta de la derecha. Allí estará tu objetivo. Mátalo con el cable de fibra, coge el detonador y guárdatelo en el bolsillo. Ahora sal de esta habitación, gira a la derecha y dirígete hasta donde has conseguido el traje que llevas puesto. Ponte el uniforme de policía y ve hasta el punto de extracción.



TRADICIONES DEL OFICIO

1 Para empezar, deja el maletín y todas tus pistolas en el suelo. No te entretengas si quieres acabar la misión de la manera más fácil posible. Recoge el carné que encontrarás en el cadáver que hay a tu lado y corre hasta la entrada del hotel. Los guardias aceptarán tu carné y el detector no sonará. Ve a la recepción para que te den tu llave. A la izquierda, al lado de las escaleras, hay una puerta que da a la piscina. Cuando se marche el guardia que está patrullando, hazte con la ganzúa y desbloquea la puerta. No entres, tendrás que ir por allí más tarde.

2 Sube por las escaleras, por la derecha. Tras pasar por el detector, gira a la derecha. Pasa por las dos puertas dobles. Ahora





busca al chico de la limpieza, que tiene una llave maestra. Róbasela cuando la deje en la puerta. Una vez la tengas, ve a la habitación 203. Ve al balcón y espera a que el guardaespaldas salga y vuelva a entrar. Salta hacia su balcón, ponte en modo sigilo y mátalo con una inyección. No te pongas su ropa, sólo coge los objetos que encontrarás encima de la mesa (excepto las pistolas). Activa el modo sigilo otra vez y entra en el baño con el cable de fibra equipado y listo para usar. Liquida a tu objetivo, coge el maletín que hay al lado de la cama y vuelve por el balcón a la habitación 203.

3 Sal, gira a la derecha y ve hasta el vestíbulo del hotel. Tienes que dejar el maletín en el suelo, en el rellano que hay después de bajar el primer tramo de escaleras. Ve por la puerta que has desbloqueado antes (la que da a la piscina) sin que nadie te vea. Espera a que tu objetivo se meta en la sauna (a lo mejor ya está allí) para subir la temperatura y matarlo. Abre la puerta de la sauna y coge la llave de la sala de Rayos X. Vuelve hasta el vestíbulo sin que te vean, coge el maletín y sube otra vez por las escaleras de la derecha. Pasa por el detector de metales y gira a la izquierda. Pasa por la doble puerta del final del pasillo, gira a la derecha y sube por las escaleras hasta el tercer piso. Gira a la izquierda para pasar por una puerta doble. Ahora sal al tejado por la primera puerta a la derecha.

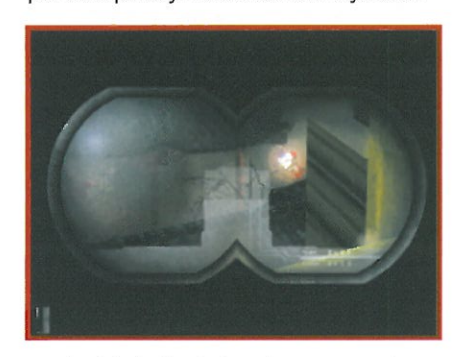
4 Rodea la esfera hasta encontrarte con una ventana abierta. A partir de ahora, ve en modo sigilo. Con la ayuda del mapa, asegúrate de que no te vean entrar. Pasa por la primera puerta, que es doble, a tu izquierda. Gira a la derecha y ve hasta la puerta doble. Espera a que el guardia de la siguiente sala



esté mirando por la ventana que hay a la derecha de la habitación para entrar. Ahora entra por la puerta de la izquierda y mete la bomba dentro del maletín. Tu siguiente objetivo será volver tras tus pasos para salir del hotel e ir hasta la salida.

MUERTE DE UN DRAGÓN

1 Éste es un nivel muy corto. Mira el mapa y ve hacia la entrada de las cloacas que está más al sur. Encontrarás a un miembro del grupo del Loto Azul custodiando las escaleras por las que tendrás que subir. Acércate por su espalda y mátalo con una inyección.



2 Arrástralo hasta las cloacas y ponte su ropa. Sube por las escaleras de mano hasta el sitio donde dispararás. Monta tu rifle, apunta al parque y mata al miembro del Dragón Rojo. Vuelve a meter el rifle en el maletín, baja por las escaleras y gira a la izquierda. Anda pegado a la pared para que los miembros del Loto Azul no te presten atención. Sigue recto hasta la salida.

INCIDENTE EN EL WANG FOU

1 Corre calle abajo y ve por la bifurcación de la derecha. Verás una alcantarilla y, al lado, unas escaleras de mano que suben. Ve por ellas y, en modo sigilo, utiliza la ganzúa para forzar la puerta que está detrás del vigilante. Entra y hazte con la bomba y el detonador (están encima de la caja fuerte). Vuelve a salir sigilosamente y corre hacia el sur. Cruza la calle y entra en el callejón que verás en la zona grande del centro del mapa. Escóndete detrás de los dos contenedores amarillos que hay a la izquierda y espera a que el chofer venga a orinar. Déjalo KO con una inyección, ponte su ropa y escóndelo en la cloaca.

2 Ve hacia la limusina, entra en ella y coloca la bomba. Mira el mapa y verás a dos objetivos al final de la calle. Ve hacia allí y métete en un callejón que hay antes de llegar a ellos. Espera pacientemente a que la limusina se llene, arranque y pase por su lado para detonar la bomba y matar cinco pájaros de un tiro. Ahora encamínate hacia la escalera de mano por la que has ido antes. Vuelve



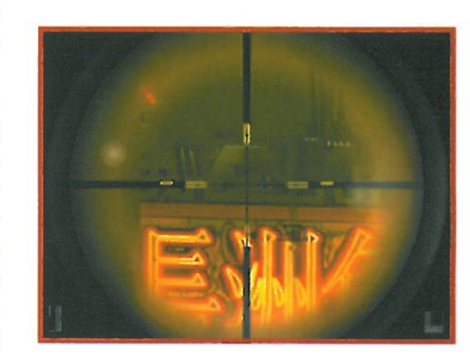
a entrar sigilosamente. Vístete con el uniforme de los Dragones Rojos y coge la W2000. Ve por la puerta de la derecha y entra por la puerta doble. Dirígete al final del pasillo y gira a la derecha, por la puerta que está al lado del ascensor. Estarás en el balcón de la segunda planta del restaurante.

3 Espera a que el guardia se marche. Desde tu posición, puedes ver los dos objetivos que faltan. Lo que viene ahora es bastante difícil, por lo que no estaría de más que grabases la partida si lo crees conveniente. Apunta con la mirilla de tu arma a la parte superior del brazo del objetivo que está más cerca y dispara. Tienes que matar a los dos enemigos a la vez. Ahora solamente te queda ir hacia el punto de extracción.

MASACRE EN EL RESTAURANTE

1 Corre recto y gira por la primera calle a la derecha. Sigue avanzando recto por esta calle hasta cruzar por el paso de cebra. Quédate quieto y vigila el callejón que hay al otro lado, justo enfrente de ti. Hay unos contenedores y una entrada a la alcantarilla. Cuando el negociador de los Dragones Rojos se ponga a orinar allí, ve por detrás y dispárale un tiro en la cabeza con tu pistola silenciada (también puedes matarlo con el cable de fibra). Escóndelo en las alcantarillas, ponte su ropa y coge el amuleto. Sal del callejón y ve por la primera calle que tienes en la acera de enfrente. Sigue recto hasta que encuentres unos andamios de bambú a tu derecha.

2 Sube por las dos escaleras de mano, saca tu rifle de francotirador y apunta al segundo piso del edificio de enfrente. Tienes que matar, de un solo tiro, al Jefe de los Loto Azul y al jefe de policía. Una vez hecho esto, pon el rifle en el maletín y déjalo en el suelo. Ve a la puerta principal del restaurante. El guardia te quitará tus armas, por lo que mejor escóndelas previamente si quieres





conservarlas para el resto de la misión. Sube al segundo piso y deja el amuleto encima de la mesa. Vuelve hasta tu coche.

ASESINATO DE LEE HONG

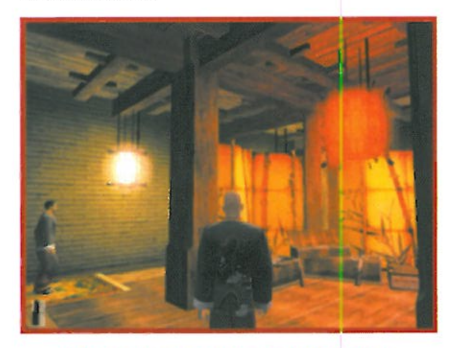
1 Ya has estado aquí en una misión anterior. Ve hacia el restaurante y entra. Pasa por la puerta doble de la izquierda. Ve a la barra de bar y habla con el barman. Cuando el camarero se marche, coge el laxante que está detrás de la barra. Vuelve al vestíbulo (que es la habitación redonda con una fuente en el medio) y pasa por la puerta doble que tendrás enfrente y a la izquierda. Avanza por la puerta que verás delante de ti, que conduce a los servicios. Crúzalos y sal por la puerta del final. Gira inmediatamente a la izquierda y métete por la primera puerta que encontrarás en ese lado. Baja por el ascensor hasta el sótano.

2 Gira a la izquierda y ve por la puerta del final del pasillo (a la izquierda). Pasa las dos siguientes puertas y ponte el uniforme de chef. Vuelve al ascensor y sube. Sal de la habitación del ascensor y entra por la doble puerta que tienes a mano izquierda. Avanza hasta el final del pasillo y entra por la última puerta de la derecha (estarás en la cocina). Pon el laxante en la sopa. Busca tu objetivo en el mapa y ve con el plato hacia allí. Dáselo a Tzun, que se irá pitando hacia los lavabos. Ve en modo sigilo por la espalda de Lee Hong y mátalo con el cable de fibra. Escóndelo en el otro lado de la mesa, para que Tzun no lo vea cuando regrese.



3 Hazte con el código para abrir la caja fuerte y vuelve al ascensor. Baja, pero esta vez entra por la puerta doble que tienes a tu derecha. Acto seguido, entra inmediatamente por la primera puerta que encontrarás a tu derecha. No cojas las armas. Ahora pasa por la puerta que está oculta detrás de las telas negras (esta zona no está indicada en el mapa). Gira a la izquierda y avanza recto hasta cruzar la puerta doble del final del pasillo. Gira a la izquierda y métete por la primera puerta que encontrarás a tu izquierda.

4 Avanza en modo sigilo, cruza la siguiente puerta y métete por la que está justo saliendo a mano derecha. El rehén te dirá donde está la caja fuerte: ésta aparece aleatoriamente, por lo que podrá encontrarse en el burdel, en el piso VIP. Consulta tu mapa para saber dónde está. Ir hasta ella te resultará muy fácil si utilizas una inyección con el tipo que está en el pasillo y te pones su traje. Una vez conseguida la estatua de Jade, sal al exterior y ve a la salida.



CAZADOR Y PRESA

1 Sal muy rápidamente de la habitación por la puerta de la izquierda, gira a tu derecha y métete en la primera puerta de la izquierda. Salta del balcón al tejado de enfrente. Anda recto y salta a la ventana que verás al fondo y a tu izquierda. Sal al pasillo en modo sigilo, gira a la derecha y apaga las luces.

2 Ve hacia los cuatro policías, gira a la derecha y baja por las escaleras. Ignora a los policías que suben. Gira a la derecha y luego a la izquierda. Acércate por detrás del guardia y clávale la inyección. Arrástralo dentro de la habitación que hay a su izquierda (tendrás que abrirla con la ganzúa), ponte su ropa y coge sus armas. Sal de la habitación y gira a la derecha. Delante de las escaleras por las que antes has bajado, encontrarás el hueco del ascensor. Baja por la escalera de mano, abre las puertas del ascensor y pasa entre los policías muy rápidamente para que no te descubran.



3 Sal a la calle y gira a la izquierda. Pasarás cerca de un coche de policía. A su lado encontrarás a dos oficiales con recortadas apuntando hacia arriba. Métete en el callejón que hay detrás suyo. Sigue hasta el final y verás a tu objetivo (es el que va vestido de marrón). Acaba con él disparándole con la pistola silenciada. Inmediatamente después de hacer esto, vuelve sobre tus pasos y dirígete corriendo (para que no te descubran) a la salida más cercana. Felicidades, has terminado el juego.



CÓDIGOS

Para activar los códigos de trucos, abre el archivo "hitmancontracts.ini" con el Bloc de notas. Inserta las siguientes líneas:

ENABLECONSOLE 1

ENABLECHEATS 1. Esto permite activar un menú de trucos durante el juego presionando las teclas **[SHIFT] + [ESC]**. Usa las flechas arriba y abajo para cambiar de truco y las flechas izquierda y derecha para cambiar las opciones. **0 = off** y **1 = on**. Para códigos como **give all**, presiona la tecla **Intro**. También puedes pulsar, durante el juego, la tecla (º) para acceder a la consola. Teclea allí uno de los siguientes códigos:

Código	Efecto
god 1	Modo Dios
invisible	Modo invisible
give <nombre del objeto>	Aparece el objeto indicado
giveall	Todas las armas y objetos
IOIRULEZ	Modo Dios
IOISLO	Modo lento
IOIER	Bomba
IOIHITLEIF	Restaurar vida
IOIHITALI	Modo boxeo
IOILEPOW	Carga letal
IOIGRV	Gravedad
IOINGUN	Modo Nail Gun
IOIPOWER	Modo Mega Force



PAINKILLER

En *Painkiller* hay un modo de dificultad tan **fácil** que haría innecesaria cualquier otra guía, **pero seguro que** a ti te gustan los retos y **vas a optar por el más difícil**, ¿no? Aunque no necesites mapas ni grandes estrategias, **algunos datos te serán de utilidad.**

MONSTRUOS

La flora y fauna que pueblan este infierno de fantasía es para sentarse y tomar apuntes. Para derrotarles, es útil conocer sus puntos débiles y las estrategias de combate que pueden hacerles más daño. Para simplificar las cosas, los consejos que ofrecemos no tienen en cuenta el uso de los hechizos suministrados por las Cartas del Tarot.



NECROGIANT

Aunque las prisas no suelen ser buenas consejeras, aquí sí lo son. Descarga toda tu munición (especialmente la del rifle) antes de que al monstruo se le ocurra dar un puñetazo al suelo que haga salir de la tumba a docenas de enemigos. Después, ve corriendo a los mausoleos, donde encontrarás munición o salud. Olvídate de los soldados que van a por ti, el monstruo grande es el que cuenta. Una vez conseguida la munición para el lanzacohetes, descárgala sobre él. Justo cuando creas que va a morir, empezará a desatar tornados. Esquívalos y aprovecha la pausa entre uno y otro para acabar definitivamente con él.



SWAMP

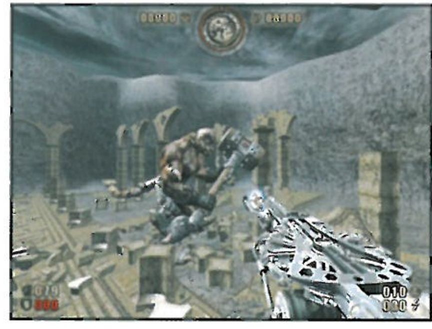
El más fácil de los enemigos finales. De nuevo el rifle es la mejor arma para los primeros instantes. Dispara a las burbujas que se forman en el pantano al paso del monstruo: su explosión es lo único que conseguirá herirlo. Repítelo hasta que la criatura cambie de cuerpo, entonces hazte con un arma de repetición (ametralladora o lanzacuchillas) para infligirle todo el daño que puedas antes de



que vuelva a ser invulnerable. Ten cuidado con la munición disponible en la ladera del pantano: cogerla te costará unos puntos, no muchos, de salud.

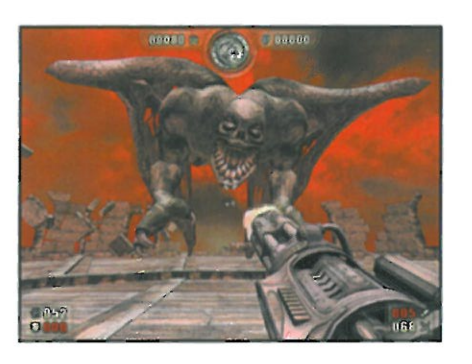
THOR, EL GUARDIÁN

Debes hacer uso de la ametralladora. Nada más iniciar el nivel, en el extremo izquierda del escenario encontrarás una armadura y munición suficiente para destruir el martillo del monstruo y acabar con él. Como sucedía con Necrogiant, tu principal preocupación debe ser mantener las distancias cuando se disponga a golpear el suelo, ya sea con el martillo o sus manos. Mira a menudo hacia arriba: el escenario lo forman columnas de piedra que suelen venirse abajo.



ALASTOR

Mantente siempre en movimiento y en el límite exterior del círculo que forma el escenario. Allí encontrarás salud y munición y evitarás la gran mayoría de bolas de fuego que caen del cielo. La ametralladora es la



mejor arma para acabar por vez primera con Alastor. Al morir, caerá destrozando el primer nivel del escenario y te llevará con él al piso de abajo restándote una considerable dosis de salud. Al llegar allí, dispones unos cuantos segundos antes de que empiece a atacarte. Debes aprovechar para recoger el corazón de salud que se encuentra aproximadamente en el centro del escenario. Con la energía a rebosar, eliminar al penúltimo monstruo de *Painkiller* con el rifle o el lanzacohetes te resultará poco menos que un paseo.

LUCIFER

El enemigo de los enemigos es lo más decepcionante del extraordinario nivel final. Demasiado fácil y simple. Primero deberás acabar con más de medio centenar de soldados (o quizás algunos más, dependiendo del nivel de dificultad seleccionado). Entonces aparecerá Lucifer, que te lanzará unas piedras (e incluso su espada). Puedes hacer que reboten y se vuelvan contra él. Si lo consigues, el infierno habrá perdido a su dueño y tú podrás volver a ¿casa?



CARTAS MÁGICAS

Imprescindibles para acabarse el juego en modos de dificultad como el Trauma o Insomnia. Se dividen en dos tipos: plata y oro. Las primeras están activas siempre, las otras sólo duran un tiempo determinado y puedes utilizarlas en mitad del combate pulsando la tecla "E". Conseguirlas, eso sí, no será tarea fácil. Cada una de ellas, además de su coste en monedas, sólo te será desbloqueada al superar una serie de pruebas. Debes consultar el marcador (por defecto: TAB), donde te aparecerá el número de secretos revelados o el de monstruos por batir, habituales condicionantes para conseguir un buen puñado de cartas.

Listado de misiones a superar (entre paréntesis, la cantidad de monedas necesarias para conseguir la carta y el nivel en el que se encuentra):

Resistencia (100)
Termina el nivel (1.1)
Prisa (100)
Destruye todos los objetos (1.2)
Soul Beeper (500)
Elimina a todos los enemigos (1.3)
Tiempo Extra (100)
Consigue 500 monedas de oro (1.4)
Bendición (200)
Elimina a Necrogiant en menos de dos minutos (1.5)
Aprovisionamiento (500)
No emplees bombas ni cohetes (2.1)
Velocidad (100)
Recolecta como un mínimo de 100 almas (2.2)
Furia (200)
Sólo utilizas la Painkiller (2.3)
Dark Soul (400)
Descubre todas las áreas secretas (2.4)
Destreza (300)
Elimina a Swamp en menos de cuatro minutos (2.6)
Atrapa Almas (500)
No recolectes ninguna alma (3.1)
Perdón (1000)
Elimina a 30 enemigos en modo demonio (3.2)
Avaricia (2000)
Destruye todos los monstruos del nivel (3.3)
Iron Will (666)
Elimina a Thor el Guardián en menos de 1m 20s (3.4)
Rabia (500)
Recolecta todos los objetos sagrados del nivel (4.1)
Vitalidad (100)
No debes recoger ningún tipo de armadura (4.2)
Tiempo Extra x2 (300)
Recoge todas las cajas de municiones (4.3)
Intervención divina (0)
No debes emplear ninguna carta mágica (4.4)
Prisa x3 (500)
Elimina a Alastor en menos de cinco minutos (4.5)
Último suspiro (500)
Descubre todas las áreas secretas (5.1)
Confusión (200)
Consigue metamorfosearte en demonio tres veces (5.2)
Redentor de Almas (1000)
Mantén siempre la salud por encima de 50 (5.3)
Piedad (2000)
Elimina a Lucifer (5.4)

TRUCOS

Por si estos consejos no fueran suficiente, aquí tienes trucos. Incluimos algunos que ya publicamos en el número anterior y otros adicionales. Para activarlos, pulsa la tecla º (al lado del 1) para acceder a la consola e introduce el código que desees. Ten en cuenta que los trucos sólo funcionan en los dos últimos modos de dificultad.

Pkammo	Munición al máximo
Pkpower	Munición y vida al máximo
Pkweapons	Todas las armas
Pkgold	Oro extra
Pkweakenemies	Enemigos debilitados
Pkgod	Modo Dios
Pkdemon	Transformación en demonio
Pkkeepbodies	Activar y desactivar la desaparición de cadáveres
Pkhaste	Activar y desactivar el potenciador de velocidad
Showweapon 1	Mostrar el arma
Showweapon 0	Ocultar el arma
Speedmeter 1	Mostrar la velocidad del jugador
Speedmeter 0	Ocultar la velocidad del jugador
Quit	Salir del juego
Netstats	Muestra el estado de la red
netstats info	Muestra los comandos de ayuda relacionados con la red
team X	Cambiar de equipo en las partidas multijugador (sustituir X por 1 o 2)
Notready	Comunicar al resto de jugadores que no estás listo
Ready	Comunicar al resto de jugadores que estás listo
Crosshair X	Cambiar el modelo del punto de mira (sustituir X por un número entre 1 y 9)
Exit	Te desconectas del servidor
Map X	Acceder a un mapa (sustituir la X por el nombre del mapa que desees*)

***Lista de mapas:** DM_Fragenstein, DM_Illuminati, DM_Mine, DM_Psycho, DM_Sacred, DM_Unseen, DMPCF_Tower, DMPCF_Warehous.
Para escribir _ es necesario pulsar **mayúsculas + ¿**

Listado de funciones de las cartas más útiles (entre paréntesis, la clase de las mismas):

Resistencia (O)
Los daños por ataques recibidos se rebajan a la mitad
Prisa (O)
Ralentiza la velocidad del juego
Soul Keeper (P)
Conserva las almas enemigas más tiempo
Tiempo extra (O)
Prolonga el uso de las Cartas doradas
Bendición (P)
Inicias el nivel con 150 de salud
Aprovisionamiento (P)
Obtienes el doble de munición en cada caja
Velocidad (O)
Incrementa tu rapidez
Furia (O)
Duplica tu poder de daño
DarkSoul (P)
Te conviertes en demonio al atrapar 50 almas
Destreza (O)
Tus armas disparan el doble de rápido
Atrapa Almas (P)
Las almas de los muertos se acercan a tu posición
Perdón (P)
Te permite utilizar dos cartas doradas por fase
Avaricia (P)
Las monedas que obtengas valen doble
Iron Will (O)
La carta estrella. Invulnerabilidad
Rabia (O)
Cuadruplica la fuerza de tu ataque
Vitalidad (P)
Incrementa para siempre la base de tu salud a 150 puntos
Intervención Divina (P)
Una vez consigas las cartas, utilizarlas no te costará moneda alguna.
Último suspiro (P)
Al morir, resucitarás con 33 puntos de salud
Confusión (O)
Los enemigos se lían y se matan unos a otros
Redentor de Almas (P)
Obtienes el doble de salud por cada alma recolectada
Piedad (P)
Se te permite el uso de 3 cartas mágicas



MANHUNT

El último juego de Rockstar Games es **ideal para amantes de las emociones fuertes**. Como buen producto multisistema, *Manhunt* **esconde una serie de contenidos extra** con los que sacar más partido a la inversión. **La caza** del hombre también **tiene sus secretos**, y *GL* te los enseña.

MUÑEQUITA O A SACO

Los dos niveles de dificultad de *Manhunt* están accesibles desde el primer momento. Para decantarte por uno u otro, has de saber que las diferencias estriban en la rapidez con la que se esfuma la vida del protagonista cuando le toca recibir y la ayuda que aporta el radar. En Muñequita, éste señala la presencia de los enemigos y su grado de alerta. En el modo más difícil, simplemente, no hay. Por lo demás, la aventura es idéntica en un modo y otro.



LLUVIA DE ESTRELLAS

Aquí está es el meollo de la cuestión. Al final de cada misión, el jugador obtiene un número de estrellas –de una a cinco- según sea su actuación. Esas estrellas interesan para desbloquear los contenidos adicionales que se mencionan en la entradilla y se detallan en el recuadro que acompaña este texto. En el modo de juego Muñequita, no es posible conseguir más de cuatro estrellas al completar una misión. Para obtener la puntuación máxima hay que jugar en la dificultad más elevada, lo que ya otorga una estrella al jugador por el hecho de llegar vivo al final. Una segunda estrella depende del tiempo que emplee Cash en completar la misión. Y las tres restantes de otras condiciones, como el número total de muertes, el tiempo empleado en recorrer el nivel y la cantidad de ejecuciones efectuadas con la máxima violencia. Ya sabes, la clave está en retrasar el ataque durante unos tensos segundos que aumentan la violencia mientras el puntero sobre el enemigo cambia de color, hasta alcanzar el rojo.



Tampoco es necesario alcanzar las cinco estrellas para empezar a disfrutar de los extras. Con una puntuación de tres, se desbloquean espectaculares imágenes en alta resolución del juego. Si se encadenan cinco misiones con ese resultado, se accede a una escena inédita.

TÁCTICAS PARA CAZAR

Si *Manhunt* es un juego de sigilo es porque su protagonista está poco dotado para la acción directa, así que se ve obligado a atacar a traición al enemigo. Lo importante es que el jugador sepa dirigir los pasos del enemigo hacia la posición que a él le resulta más favorable. Conviene tener en cuenta estos aspectos:

1 Antes de hacer nada, es aconsejable elegir una sombra cercana en la que esconderse cuando se acerque la víctima. Si no se hace ruido, ésta puede estar delante de las narices de Cash y no verlo. Y si el enemigo no está cerca, puede dejarse ver durante un breve instante que no será suficiente para que lo identifiquen, pero sí para despertar su curiosidad y caer en la trampa.



2 Las distracciones sonoras son un arma importante. Cash puede arrojar algunos objetos para que el cazador vaya a investigar en la dirección deseada, dando la espalda al jugador para que efectúe su movimiento. Otra opción es la de golpear el muro para atraerlo a la posición de Cash. Si el jugador se mantiene oculto en la sombra, regresará por donde ha venido, quedando desprotegido para el ataque. Hay que tener en cuenta que cuanto más ruido se haga, más tardará el enemigo en abandonar el estado de alerta. Por esa razón, usar armas de fuego no es siempre aconsejable.

3 Los enemigos, mejor eliminarlos de uno en uno. A la hora de acechar a uno de ellos, hay que tener presente por dónde se mueven los demás para evitar ponerse en su campo de visión y que las cosas se compliquen inesperadamente.

4 Quizás sea por la mala vida, pero todos esos matones tiene una corta memoria en cuanto Cash desaparece de su vista. El estado de alerta viene indicado por el color con el que aparecen en el radar: verde, amarillo o rojo. Cuando uno ha sido descubierto, lo mejor es correr, esconderse en una sombra y dejar que las cosas vuelvan a la normalidad.



5 No es conveniente dejar los cuerpos abandonados si se quiere evitar poner en estado de alarma a los cazadores. Si puedes, escóndelos en las sombras.

ABRIR PUERTAS

En ocasiones, Cash se topa con puertas con cadena y candado que requieren una barra de metal para forzarlas. Desde el momento en que consiga armas de fuego, le bastará con un disparo certero a la cerradura.



También es posible irrumpir en una estancia abriendo la puerta de una patada. Basta situarse frente a ella y pulsar el botón de acción.

LA BOCA DEL MIEDO

En este nivel, Starkweather tiene una sorpresa para Cash que sólo se descubre realizando las siguientes acciones. Cash debe matar al cazador sonriente de la torre y llevar su cadáver hasta la habitación de guardia. Hay que realizar la misma acción con un segundo cazador, también en la torre, pero en lugar de traer el cuerpo de vuelta, coge sólo la cabeza. Aparecerá una secuencia de vídeo que muestra al protagonista entrando en la habitación con el *trofeo* en su mano. Starkweather le dirá que le ha dejado un regalo en la habitación siguiente por traerle esa cabeza. Ve y echa un vistazo.

MATAR A PIGGSY

Se trata de uno de los más rivales temibles y acabar con él no es nada sencillo. Hay que apuñalarlo y atraerlo hacia la rejilla del piso superior. Cuando note que se dobla, Piggsy se alejará y habrá que repetir la jugada. La segunda vez, no aguantará su peso y caerá.



REFERENCIAS A GTA3

Además de algunas semejanzas lejanas que otorga el hecho de compartir tecnología gráfica con la serie insignia de Rockstar, los diseñadores han dejado algunas pistas que enlazan el universo de Cash con el de la ciudad del vicio.



1 Al final del juego aparece un periodista en televisión que comenta la relación del jefe de policía de Carcer City, Gary Schaffer, con Starkweather, el villano de *Manhunt*. En *GTA 3*, una información en la emisora de radio Lips 106 explicaba que el mismo Schaffer había sido exculpado de las imputaciones por corrupción. El comentarista también hace una breve mención de los testigos desaparecidos en el caso.

2 En el apartamento de la periodista que descubre el macabro negocio de Starweather hay una bolsa de compras con el logo Gash. Es una de las tiendas comerciales situadas en el North Point Mall de Vice City.

3 Si en el nivel Marcado por el odio, Cash se dirige al desguace, podrá comprobar que el área de la máquina de demolición es la misma que la del desguace de *Vice City*.



4 En la misión Imagen de inocencia, en el segundo piso de uno de los escenarios de los tiroteos, hay un pequeño bar con las palabras Tarbrush Café y la imagen de una taza de café. Es el mismo Tarbrush Café que Tommy y Lance destruían en una de las misiones de *Vice City*.

TRUCOS

No queremos que te lleves a engaño. Si lo que esperas es encontrar un truco que haga tu huida de Carcer City más fácil, estás en el lugar equivocado. Y es que los códigos incluidos por Rockstar en el juego sólo pueden emplearse cuando el jugador ha obtenido cinco estrellas en el modo de dificultad máximo y en los niveles correspondientes a cada truco. Una vez conseguido, basta con teclear el código correspondiente en la pantalla del menú principal. La cosa queda como sigue:

urunfast
Completa los niveles 1 y 2 para desbloquear el Runner Mode

llrdeaf
Completa los niveles 3 y 4 para desbloquear el Silence Mode

healback
Completa los niveles 5 y 6 para desbloquear Regeneration

theyboom
Completa los niveles 7 y 8 para desbloquear Helium Hunters

ugotarms
Completa los niveles 9 y 10 para desbloquear Fully Equipped

uhithard
Completa los niveles 11 y 12 para desbloquear Super Punch

bunysuit
Completa los niveles 13 y 14 para desbloquear Rabbit Skin

hellsuit
Completa los niveles 15 y 16 para desbloquear Monkey Skin

piggsuit
Completa los niveles 19 y 20 para desbloquear Piggsy Skin

evileyes
Completa los niveles 17 y 18 para desbloquear Invisibility

MINIJUEGOS

Desbloquear los minijuegos es una tarea bastante más accesible que la anterior. Basta con completar los niveles reseñados para cada uno de los minijuegos teniendo al menos tres estrellas en el ranking al final de cada misión.

hard as nails
Completa los niveles del 1 al 5

brawl game
Completa los niveles del 6 al 10

monkey see, monkey die!
Completa los niveles del 11 al 15

time 2 die
Completa los niveles 16 al 20



UNREAL TOURNAMENT 2004

Incluso en un juego con la marcada dimensión competitiva de ***Unreal Tournament 2004*, queda espacio para trucos**, códigos, pequeños subterfugios y triquiñuelas de andar por casa. Vamos, que **en todas partes cuecen habas**.

PEQUEÑOS RECURSOS

Empecemos con un par de consejos básicos pero que pueden hacerte subir posiciones en el ranking de las partidas. Practica los movimientos evasivos laterales. Esta útil técnica consiste en pulsar dos veces seguidas la tecla de desplazamiento lateral. Lo difícil es hacerlo en el momento adecuado para esquivar los disparos. Lo mismo sucede con el doble salto, que puede incluso utilizarse contra una pared para alejarse rápidamente de la posición que se ocupa.
Hay que saber también ser oportuno. Cuando veas un grupo de jugadores enzarzados en plena batalla, fíjate en quien está recibiendo más disparos para rematarlo y que suba la muerte en tu cuenta personal. Sé también inteligente y da prioridad a tu salud. Es decir, que cuando estés gravemente herido tu objetivo principal debe ser localizar los botiquines más cercanos.

PARA DESBLOQUEAR PERSONAJES OCULTOS

Al elegir tu personaje en el menú de opciones, verás que hay tres de ellos ocultos tras un interrogante. Puedes disponer de ellos desde el principio siguiendo el proceso que describimos a continuación.
Dentro del directorio en el que hayas instalado el juego, encontrarás la carpeta **system**, y dentro de esta carpeta, los archivos **xplayers1.upl** y **xplayers2.upl** que debes abrir con el bloc de notas.
Localiza en los dos archivos la línea donde se encuentran por separado el texto siguiente:

Menu="MALCOM"
Menu="XAN"
Menu="CHANLORD"

Sustituye los nombres por **SP**, de forma que queden así:

Menu="SP"

Guarda los cambios, y comprobarás que ahora ya puedes jugar con estos personajes.

HABILIDADES ESPECIALES

1 Cuando alcances las 100 pastillas de adrenalina y el icono empiece a parpadear, pulsa cuatro veces la tecla **W** y tendrás un potenciador de velocidad.

2 Cuando alcances las 100 pastillas de adrenalina y el icono empiece a parpadear, pulsa cuatro veces la tecla **S** y tendrás un potenciador de salud.



3 Cuando alcances las 100 pastillas de adrenalina y el icono empiece a parpadear, pulsa dos veces la tecla **D** y dos veces la **A** para obtener la invisibilidad temporal.

4 Cuando alcances las 100 pastillas de adrenalina y el icono empiece a parpadear, pulsa dos veces la tecla **W** y dos veces la **S** para aumentar temporalmente tu daño.

VIRGEN SANTA

¿Te gustaría que el juego te dijese precisamente eso, "Virgen santa"? Coloca una resolución de 1024 x 768 o superior, y pon al máximo todas las opciones gráficas, será entonces cuando oigas un **¡Virgen Santa!** claro y nítido. De ti y tu equipo depende que puedas jugar con esa configuración.

DEMOSTRACIÓN DE PARTÍCULAS

Si quieres ver con claridad los distintos efectos de partículas que utiliza el juego, ve a la carpeta **maps**, que se encuentra dentro del directorio en el que has instalado el juego. Dentro se encuentra el archivo **particleexamples.ut2**, que puedes abrir pulsando dos veces sobre él con el ratón.

CÓDIGOS

Estos trucos sólo sirven para los modos de juego en solitario, partidas con bots incluidas. Para activarlos, necesitarás abrir la consola con la tecla **Ñ** y escribir uno de la siguiente lista:

loaded	Todas las armas
suicide	Suicidarse
playersonly	Congela el juego, incluido el tiempo
killbots	Eliminas a todos los bots en juego
teleport	Te teletransportas al lugar al que estés apuntando
stat fps	Mostrar los frames por segundo
behindview 0	Vista en primera persona
behindview 1	Vista en tercera persona
setname [Nombre]	En lugar de Nombre, pon el nombre que quieras para tu jugador
switchteam	Cambiar de equipo
summon xweapons.redeemerpickup	Invocas un redentor
summon xweapons.assaultriflepickup	Invocas un rifle de asalto
summon onslaught.onsavrilpickup	Invocas un Licav
summon xweapons.biorif lepickup	Invocas un bio-rifle
summon xweapons.flakcannonpickup	Invocas un cañón antiaéreo
summon onslaught.onsgrenadepickup	Invocas un lanzagranadas
summon xweapons.painterpickup	Invocas un emisor de iones
summon xweapons.sniperriflepickup	Invocas un arma eléctrica
summon xweapons.linkgunpickup	Invocas una enlazadora
summon onslaught.onsminelayerpickup	Invocas un minador
summon xweapons.minigunpickup	Invocas un cañón automático
summon xweapons.rocketlauncherpickup	Invocas un lanzacohetes
summon xweapons.shieldgunpickup	Invocas un cañón protector
summon xweapons.shockriflepickup	Invocas un rifle de choque
summon xweapons.supershockriflepickup	Invocas un superrifle de choque
summon utclassic.classicsniperriflepickup	Invocas un rifle francotirador clásico

UEFA EURO 2004

La Eurocopa es uno de esos momentos deportivos **que marcan** con nitidez **la diferencia** entre niños y hombres. Así que **encárala con buen ánimo** y practica un fútbol moderno, con presión en todo el campo, primer toque, balones a las bandas y **nada de abusar de regates** y filigranas.



SELECCIONA CON CRITERIO

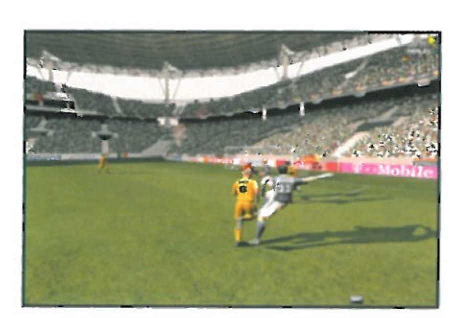
Tienes 40 jugadores de élite a tu disposición, más que suficiente para crear un equipo sólido y equilibrado. Las lesiones no son demasiado frecuentes, pero las sanciones sí lo son (los árbitros suelen ser bastante rigurosos), así que asegúrate alternativas de calidad para cada una de las posiciones. Para ello, guíate por la media de cada uno de los jugadores y no por su nombre. Fíjate en la moral de cada uno de ellos para obtener un rendimiento óptimo.

REGATEA LO JUSTO

Los regates no son una opción demasiado efectiva en este simulador. Inténtalos sólo en momentos puntuales y, a poder ser, con los jugadores de mayor calidad de tu equipo. La poca precisión del stick derecho (FreeStyle) y la enorme inercia cinética de los jugadores contribuyen a que rara vez tengan éxito.

CHUTA

Los tiros lejanos necesitan práctica y muchísima pericia. Vigila la potencia que imprimes al esférico, ya que éste tiende a descontrolarse y a elevarse de forma endiablada. Es una buena idea aprender a disparar el balón raso, pegado al suelo. Este disparo es realmente demoledor, sobre todo en acciones cercanas y en los uno contra uno con el portero.



CENTRA Y REMATA

Los centros al área rival son un buen arma de ataque. Con la implementación de los nuevos movimientos de remate en bolea (planchas y chilenas) te será mucho más fácil acabar una jugada de una manera efectiva y espectacular. Es una buena idea abrir el juego por las bandas y centrar al área con asiduidad, ya que tus atacantes suelen llegar al remate en posiciones ventajosas.

CAMBIA LA TÁCTICA

Es una opción interesante cambiar la táctica en tiempo real durante el desarrollo del partido. Con ello, conseguirás cambiar la actitud de tus jugadores sobre el terreno de juego y provocar así una reacción en tu equipo. Eso sí, a menos que la situación sea muy grave, no te lances desesperadamente al ataque obviando las tareas defensivas: la IA del rival es dura, y no dudará en organizar contraataques para sentenciar.



TRIANGULA

A pesar de que los pases largos son más fáciles de realizar que en *FIFA 2004*, su ejecución sigue siendo realmente complicada. Utiliza pases cortos para triangular y aprovecha la ventaja que te ofrecen las paredes por la banda. Jugar al primer toque es una buena idea para descolocar a las defensas rivales, ya que así aceleras el "tempo" de tu ataque.

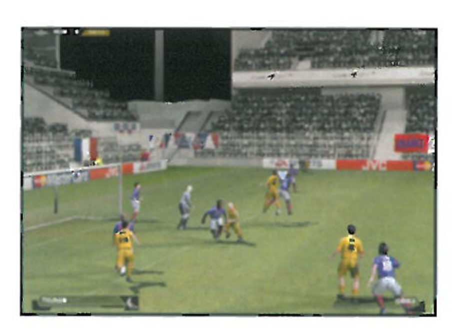
DEFIENDE CON CABEZA

No abuses de las entradas contundentes a ras de suelo: suelen acabar con una amonestación (tarjeta amarilla o roja) con mucha frecuencia. Fuera de tu área, utiliza las cargas legales y el robo limpio de balón. Si debes arrebatarle el balón a un jugador rival dentro de tu área, no es buena idea utilizar cargas ni empujones, ya que los atacantes suelen fingir la falta y el árbitro pitar penalti.



A BALÓN PARADO

Las jugadas a balón parado pueden salvarte el pellejo en más de una ocasión, así que te recomendamos que las practiques. La ejecución de los libres directos requiere mucha práctica (vigila esa potencia...), pero a la larga puedes obtener algunos golazos de escándalo. No te olvides de darle efecto al balón, desplazando el cursor de golpeo hacia los exteriores del esférico. En los córneres, lucha por mantener tu posición para rematar cómodamente.



ATENTO A LOS DESMARQUES

Tus jugadores se desmarcan continuamente en ataque y debes estar atento a todos sus movimientos. Utiliza los pases en profundidad con inteligencia para romper a las defensas rivales. Usa el botón de "desmarque" con frecuencia para forzar a tus atacantes a iniciar un desmarque en carrera, y alterna su uso con la opción de "control sin balón", que te permitirá ejecutar desmarques libremente, a gusto del consumidor.

DESPRÉNDETE DEL BALÓN

No conduzcas el balón en largas carreras ni lo retengas en los pies de un mismo jugador durante demasiado tiempo (evitarás pérdidas de balón y lesiones por entradas duras). Tampoco te excedas en la utilización del botón de carrera, ya que tus jugadores se fatigarán. Lo ideal es jugar al primer toque, con paredes, apoyos y pases al hueco.





TOCA RACE DRIVER 2



Un juego que ofrece **35 tipos diferentes de vehículos**, todo un arsenal de **circuitos y pruebas** y unas condiciones climatológicas cambiantes es todo un reto para el que quiera elaborar una guía exhaustiva. Mucho más sencillo (y más útil) **es ofrecer** un puñado de **consejos generales.**

EXPLORA

La clave principal de este juego consiste en conocer cada circuito palmo a palmo para saber cómo y cuándo girar. Sólo así estarás a la altura de tus competidores. Cada vez que corras en una pista nueva, dedica tu primera vuelta a inspeccionar el terreno y, si hace falta, anota en un papel las peculiaridades de cada curva (si es necesario o no frenar, si se tiene que tomar abierta o cerrada...).

INVESTIGA

Tras la primera vuelta de reconocimiento, dedícate a familiarizarte con tu nuevo coche. A veces, la diferencia con tu anterior automóvil puede ser abismal. Sobre todo fíjate en la aceleración, en la velocidad máxima, en cómo gira y en el frenado.

SÉ METÓDICO

Como dice tu mecánico cascarrabias en la vuelta de tutorial, "lo mejor es frenar en una recta, luego girar y acelerar". Así que habrá que hacerle caso. La paciencia es la madre de la ciencia. Tómate tu tiempo, ve poco a poco, y planea el momento óptimo para realizar los adelantamientos. En este juego, precipitarse es una mala opción.



PISA A FONDO

Para salir lo más rápidamente posible en el inicio de cada carrera, intenta no pasarte de revoluciones. Ve acelerando poco a poco hasta que entre la segunda marcha. Puede ser desesperante ver girar a tu coche como una peonza tratando de volver a la carretera tras salirte de ella. Si puedes, regresa al asfalto en línea recta y marcha atrás. Si no, avanza despacio y sin tocar apenas la dirección. Después de hacerlo unas cuantas veces ya no te parecerá tan difícil.

NO DESESPERES

No te desanimes si te sales de la carretera en las últimas vueltas. Si tu objetivo es, por ejemplo, quedar a unos puestos determinados de un piloto concreto, no hace falta que reinicies la carrera: es probable que tu adversario colisione con otros coches o se salga de la pista, con lo que puedes clasificarte incluso terminando en los últimos puestos.

SÉ ESPABILADO

Si alguien intenta adelantarte, mantén la flecha roja en el centro y córtale el paso. Si quieres saber de quién se trata, pulsa la tecla "Fin". Si corres pegado a la parte trasera de otro coche (si vas a rebufo, vamos), tu velocidad aumentará y los adelantamientos serán más fáciles.

RESISTE

El sistema de daños de este juego es bastante riguroso. Cada parte rota de tu coche repercute negativamente en su rendimiento. Unos cuantos ejemplos. Con la caja de cambios estropeada, no podrás alcanzar velocidades punta. Si te quedas sin suspensión girarás mucho peor, sin dirección tu coche no irá recto y, con el motor destrozado, correrás mucho menos y el rendimiento global será muy bajo. Además, sin ruedas será casi imposible terminar la carrera. No entres en el box en las carreras de pocas vueltas, de lo contario perderás demasiado tiempo. Si tu coche está muy maltrecho, plantéate reiniciar.



PRACTICA

No subestimes el freno de mano, ya que puede serte increíblemente útil para derrapar sin salirte del asfalto. Practica con él en las curvas más cerradas y llega a dominarlo. Algunos vehículos (como por ejemplo los camiones) apenas derrapan cuando lo clavas a fondo.

TEN RECURSOS

Una técnica poco ortodoxa (si compites on line y la utilizas, se enfadarán contigo) pero efectiva es ayudarte de tus rivales para virar mejor. Si hay coches girando en la curva que quieres tomar, no frenes hasta el último momento y colisiona de lado contra ellos. Lo más probable es que los saques fuera de la pista y que tú quedes encarrilado y listo para seguir recto. Ahora bien: ve con cuidado y procura no dañar tu coche. Ya lo sabes, la primera regla del conductor es el sentido común, por lo que a veces no merece la pena arriesgar tu físico para arañar una posición.



MAXIMIZA RECURSOS

Si ves que ya has logrado los objetivos del torneo en el que estás compitiendo, puedes retirarte de la carrera. Tu puntuación será la mínima, pero si esto ya te basta puede ser una buena opción para avanzar en el juego más rápidamente. En las últimas carreras te parecerá que tus rivales están pegados al asfalto y que corren mucho más que tú. No intentes destrozarlos, es demasiado difícil y arriesgado. Aprovecha las entradas en el box para robarles algún segundo, ve a rebufo y gira con mucha, mucha precisión.

KNIGHTSHIFT

El particular **planteamiento** de este juego **obliga a separar los consejos** como si de dos juegos diferentes se tratase. **El manejo del héroe** principal en la campaña estratégica **puede asemejarse** algo a la parte de rol, pero sólo **en momentos muy concretos**.

ESTRAGIA EN TIEMPO REAL

DE PROFESIÓN, VAQUERO

KnightShift sigue todos los cánones establecidos por los juegos más conocidos del género, con lo que las tácticas empleadas en la mayoría de estos juegos son válidas para *KnightShift*. La gestión del recurso principal no es demasiado complicada. El límite es de 100 unidades de leche por establo y podrás tener un máximo de cuatro establos. Ten en cuenta que las vacas también pueden subir de nivel. Cuídalas, son tu unidad más importante.



JUGANDO SUCIO

A partir de su segunda campaña, el juego eleva considerablemente su nivel de dificultad. La inteligencia artificial comienza a realizar trampas en la consecución de objetivos y consigue unidades poderosas mucho más rápido que el jugador. Contrarresta esto con el uso de tus sacerdotes y su hechizo posesión. Coloca este hechizo en tu manual e intenta conseguir el ejército de tu enemigo con la habilidad de teletransporte de tus sacerdotes.



LIMITANDO EL TIEMPO REAL

Pese a que la mecánica general del juego es bien conocida, no faltan variantes de importancia como la posibilidad de poner en pausa el juego en el momento que desees y dar órdenes a todas tus tropas. Es una treta algo sucia, pero es útil para poner algo de orden a los combates que se te van de las manos.



COMBINACIONES LETALES

Los ataques mágicos de tus tropas son las acciones más poderosas y definitivas a las que puedes aspirar. La combinación de estas funciones con tácticas más terrenales puede resultar letal para tu enemigo. Prueba a combinar el hechizo de protección del mago ajustándolo al radio de acción de tus torres (y arqueros). Bien ejecutada, esta táctica convierte tu fortaleza en inexpugnable.

ROL

PROBANDO ARMAS

Tienes que tener en cuenta que cada enemigo tiene un tipo de arma que le causa un daño especial. A algunos no les infligirán nada de daño los ataques con ciertas armas (por ejemplo, los esqueletos y las armas tipo espada). Con cada nuevo enemigo, prueba los tipos de arma y usa la lógica para averiguar cuál es la más eficaz en cada caso (a un oso es mucho más fácil cortarle que dañarle con una maza).



CÓDIGOS

Por si todo lo demás falla. Nunca está de más algo de ayuda externa de la buena. Para activar los trucos, aprienta **Enter**. Luego escribe **Knight Cheater** y vuelve a presionar **Enter**. Con esto activaremos el modo trucos. Ahora presiona de nuevo Enter y escribe uno de los siguientes códigos y presiona **Enter** otra vez.

DrinkMoreMilk	Aumenta la cantidad de leche
MilkyPower	Recarga la vida de la unidad que selecciones
setmaxmoney	Obtienes el máximo de dinero
teleportunit 1	Teletransporta a una unidad
follow	Sigue a la unidad seleccionada
FireRain	Lluvia de fuego donde elijas
GoToValhalla	Muere la unidad seleccionada
Plague	Muere todo lo que ves en pantalla
Fog	Quita el velo de guerra



EJECUTANDO MISIONES

Los comienzos son algo duros. No te marques la ruta directamente en el mapa, ya que si lo haces la IA del jugador ignorará a los enemigos y cumplirá las órdenes dadas. Los personajes mágicos son muy vulnerables al principio, por lo que no deberías activar demasiados enemigos al mismo tiempo. Aprovecha lagunas de la IA y encuentra puntos a los que no sepa llegar.

ÁREAS DE INFLUENCIA

Un truco que funciona tanto en la parte estratégica como en la rol. Ten muy en cuenta y utiliza el nivel de influencia que ejercen ciertos personajes sobre otros. Ataca siempre al líder que emane esta influencia o intenta sacar a sus secuaces de su radio de acción. En el modo ETR, usa a estos personajes para aumentar tu producción y efectividad.



LORDS OF THE REALM III

Bregar con señores feudales, clérigos y vasallos **no es nada fácil** a menos que dispongas de un ejército intimidatorio. Con esta miniguía **te convertirás en el caballero más poderoso** de estos arrabales y parte del extranjero.

CUIDA LOS DETALLES

En este juego, no todo se dirime en el campo de batalla. Su manejo puede parecer sencillo, pero hay muchos elementos que debes gestionar correctamente para evitar un descalabro por la vía rápida. Planifica la obtención de recursos y utiliza a los clérigos para mejorar el proceso. Esto evitará que tengas que destinar gran parte de las parcelas a obtener recursos y podrás crear un ejército más poderoso. Si los personajes disponen además de habilidades especiales, mucho mejor. La caballerosidad es uno de los factores a los que más atención debes prestar. De ella depende que los caballeros se unan a tu causa. Paga los rescates de la mayoría de caballeros capturados. Es más barato pagar rescates que adquirir mercenarios.



PRESTA ATENCIÓN

Fíjate en los vaivenes de tus adversarios para prever posible ataques. Concentrar a tu ejército en las zonas fronterizas evita algunas sorpresas. Destina las regiones interiores a tareas de avituallamiento y mantén el grueso del ejército en la periferia. Puedes cambiar a los señores feudales según las necesidades que vayan surgiendo, así que utiliza esta opción para mover el ejército al exterior sin perder tu capacidad de obtener recursos. Los puertos cobran importancia en las partidas en las que hay más de un contendiente, ya que te permiten alcanzar parcelas lejanas sin tener que guerrear durante el camino. Eso sí, sufrirás las consecuencias de la falta de avituallamiento cuando surques el océano.

CONSERVA EL ORDEN



Durante la batalla, el dominio de las formaciones y los ataques especiales marcan la diferencia tanto a la hora de obtener victorias parciales como de minimizar bajas. Recuerda que los flancos de un ejército son su punto más vulnerable, así que no los dejes al descubierto y asegúrate de que encaras bien el ejército antes de la batalla. Las formaciones estáticas permiten echar mano de las habilidades especiales. No olvides que para acceder a estas habilidades basta con seleccionar a las unidades que pueden llevarla a cabo. Utiliza los iconos de la interfaz para seleccionarlas rápidamente. Haz uso de la caballería para atacar los flancos enemigos y utiliza ejércitos compensados, ya que con frecuencia importa más una microgestión correcta que la fuerza del número.

MOTIVA

Ten presente que la moral de tus hombres es muy importante. Si la moral disminuye, los resultados en el campo de batalla quedarán comprometidos y los caballeros pueden desertar. Cambia la posición de tu caballero en la formación para mejorar esta estadística. Si las cosas se ponen feas, más vale retirar tu ejército a tiempo y no sacrificar sin necesidad unidades valiosas. Dedica algo de tiempo a reagrupar los maltrechos ejércitos y fortificarlos para que recuperen su salud y sus hombres. Cuando lances un ataque sobre la ciudad principal, asegúrate de que el ejército es numeroso y cuentas con maquinaria de asedio. Doblegar las murallas no es fácil y no podrás tomar la región mientras queden tropas en la parcela, así que asegúrate de que tienes un ejército amplio para llevar a cabo todas las operaciones. Deja unidades en las parcelas para que el enemigo no pueda retomarlas. No obstante, es mejor concentrar el ataque en la ciudad y no dispersar tu ejército.



SÉ DIPLOMÁTICO

Las alianzas son muy importantes, sobre todo si en el escenario se encuentra un buen número de facciones. Utiliza la diplomacia para apaciguar a posibles enemigos y no abrir más frentes que los necesarios para conseguir los objetivos de la partida. En la mayoría de los casos, sólo se trata de doblegar a una casa noble en concreto. Si es así, asegúrate de que tu facción crece más deprisa que la suya y ataca en cuanto puedes los territorios de sus aliados, empezando por los más débiles, a los que deberá apoyar dispersando así sus ejércitos.



CÓDIGOS

Durante el juego, aprieta **Mayúsculas + Intro** para activar la consola. Después ya puedes introducir en ella el código **unlock_all {country}**, que desbloquea el escenario que elijas.
Otro buen truco es guardar y reiniciar cada vez que envíes una carta a algún noble. En cuanto entres en el juego de nuevo, recibirás respuesta de manera automática, ahorrándote así mucho tiempo.

ETHERLORDS II

Los señores del éter **no se andan con chiquitas** a la hora de repartir estopa. **Pero no cuesta nada ponerse a su altura** y darles una buena ración de hechizos que les ponga en su sitio. **Sólo tienes que seguir** esta práctica ristra de **consejos**.

DE COMPRAS

Durante la campaña, te encontrarás con varios recursos desperdigados por el mapa, así como establecimientos donde adquirir nuevos hechizos. Por lo general, los recursos no escasean, sobre todo en las últimas misiones. Aprovecha tus visitas a las tiendas, aunque conviene conservar unos ahorrillos por si más adelante te encontraras con sortilegios más interesantes. De todos modos, recuerda que una vez completada la misión siempre puedes volver sobre tus pasos y acabar de adquirir aquellos conjuros que antes dejaste porque andabas corto de recursos.



ADÁPTATE

Una de las grandes ventajas de *Etherlords II* respecto al juego original es que todos los hechizos adquiridos se mantienen en una reserva, de modo que puedes acceder a ellos y reconfigurar tu baraja cuando te venga en gana. De hecho, es recomendable hacerlo siempre antes de enfrentarte a un enemigo y adaptar tu estrategia (o sea, tu baraja) al rival de turno.

A TU RITMO

Las barajas de *Etherlords II*, como las de *Magic: The Gathering*, tienen su tempo. A grandes rasgos, pueden ser de desarrollo rápido o lento. Las primeras intentan acabar con el enemigo en un suspiro, antes de que el rival tenga tiempo de montar una defensa estable. Por ello, es imprescindible disponer de muchos hechizos de bajo coste, aunque también es útil dejar algún espacio para colocar un par o tres de hechizos poderosos que permitan dar el golpe de gracia final en caso de que el combate se alargue.

En cambio, las barajas "lentas" o de contención confían en resistir las primeras embestidas del rival para poder ir acumulando canales de éter que les permitan desplegar los sortilegios y criaturas más poderosos. Para ello, es necesario que cuenten también con algunos hechizos de bajo coste que puedan mantener a raya a los bichejos rápidos. Luego, con el tiempo y la acumulación de éter ya podrás desplegar la artillería pesada.

SÉ CREATIVO

A la hora de seleccionar los conjuros para tu baraja, busca que los sortilegios se complementen y no al revés. Es decir, no parece muy recomendable construirte una baraja de desarrollo rápido con infinidad de criaturas e incluir un hechizo que obliga a pagar un punto de éter para atacar . En cambio, mira qué efectos de tus cartas se complementan y combínalos adecuadamente para aprovecharlos. Hay algunas combinaciones muy obvias (los kobolds, las garrapatas, etc.), pero otras no lo son tanto. Mira los hechizos de que dispones y fíjate en cómo interactúan con el resto antes de meterlos en una baraja.

SÉ HÁBIL

Cada vez que asciendas de nivel podrás elegir entre tres habilidades, que pueden ser nuevas o mejorar las que poseas. Algunas de éstas tienen una "duración limitada". Por ejemplo, la habilidad de Aprendizaje es muy útil al principio para escalar rápidamente de niveles, pero su utilidad se diluye en el tramo final de la campaña. En cambio, otras como la Distorsión del éter están pensadas para un determinado tipo de barajas que prolonguen los enfrentamientos. Es decir, que si tienes una baraja rápida no te sería muy útil. En todo caso, una habilidad muy recomendable es la de Suerte, a poder ser en nivel Experto, ya que te permitirá aprovechar al máximo las especializaciones de que dispongas.



TRUCOS

Para activar los trucos, despliega la consola con la tecla Ñ e introduce **EtherRevelation**. Luego, sólo tienes que introducir los códigos que desees.

MODO AVENTURA

open_fog
Eliminar el velo de guerra
hide_fog
Activar el velo de guerra
win
Superar la misión actual
give all
Obtener recursos

MODO COMBATE

win
Vencer el combate actual
view_hand
Mostrar las cartas del contrincante
hide_hand
Ocultar las cartas del contrincante
swap
Intercambiar tu héroe por el contrincante
change health X
Disponer de X puntos de vida
change mana X
Disponer de X puntos de éter
change links X
Disponer de X canales de éter

Nota: X equivale a una cifra cualquiera. También puedes escribir "enemy" después de "change" para cambiar las características de tu rival. Por ejemplo: **change enemy health 1** para que el enemigo tenga 1 punto de vida.

SÉ ESPECIAL

Las especializaciones acostumbran a conceder una ventaja significativa siempre que tengas la habilidad de Suerte en nivel Experto. De hecho, a veces son tan importantes que pueden ayudarte a configurar una baraja alrededor de una idea. De todos modos, como en la campaña no puedes elegir las especializaciones sino que te vas topando con ellas, lo único que podemos decirte al respecto es que te acuerdes siempre de cambiarlas en función de la baraja que emplees.



Si eres de los alérgicos a la trampa gorda y el hábil subterfugio, **sáltate esta página**: tu estómago y tu sentido del juego limpio no lo resistirían. Ahora, **si eres un jugador normal**, escrupuloso, pero no demasiado, **explora este surtido** menú de trucos. **Y disfrútalo.**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Aquí tienes algunos consejos para convertirte en un tunero de prestigio por la vía rápida.

1 Aunque el juego te plantea una forma progresiva de ir obteniendo mejoras para tus coches, si juegas en el modo Underground, existe una manera muy fácil de obtener puntos de estilo. En cuanto tengas acceso al primer circuito de derrapes, dedícale un buen rato y serás debidamente recompensado. En cuanto le coges el truco a este circuito, puedes llenar la barra de puntos cada dos carreras y obtener el acceso a muchas mejoras.



La clave está en coger velocidad al principio. En cuanto se acerca la curva, mete el morro apuntando a la zona pintada del interior, a la vez que pulsas una sola vez la tecla correspondiente al freno de mano. La idea es prolongar el derrape lo máximo posible, lo que en este circuito supone enlazar dos curvas seguidas derrapando. Si consigues hacerlo bien, irás enlazando continuamente derrapes del tipo Genial. Repite esta carrera tantas veces como quieras, hasta cansarte de conseguir puntos de estilo.

2 Hay una segunda forma de hacerse con un buen puñado de puntos, aunque es algo más complicada. Elige la modalidad Circuito y configura la carrera para que sean cinco vueltas con el tráfico en nivel intenso. No es fácil ganar en esas condiciones sin cometer errores, pero si lo consigues varias veces tu nivel de reputación irá aumentando y puedes acabar ganando 20.000 puntos en una sola carrera.



3 Otra recomendación es que uses el Acura R en el modo carrera rápida. Eso te permitirá acumular puntos de estilo muy deprisa, ya que el Acura parte con un nivel de reputación de cinco estrellas.

4 Aprovecha la rutas alternativas, pero siempre con cautela. Por lo general, permiten sacar algo de ventaja sobre los que conducen por vías principales. Para detectar estos atajos, presta atención al minimapa. Es recomendable estudiarlos previamente, y utilizarlos cuando se está seguro de que la trayectoria de entrada es la correcta. Además, debes evitar riesgos excesivos: si coges un atajo que pasa por terreno impracticable, puedes dejarte la carrocería en el intento.



5 No todos los coches pueden utilizar llantas de todos los tamaños. Aun así, hay un truco útil que permite superar este inconveniente. Te lo explicamos con un ejemplo: el Miata sólo puede llevar llantas del 17, mientras que el Skyline no tiene problemas con llantas del 20. La solución pasa por tener las del 20 puestas en el Skyline y luego cambiarlo por el Miata. De esta forma, el coche pasará a llevar las mismas llantas que el Skyline.

6 Para conseguir el Nissan Skyline GRT34 hay que elegir el modo Underground y completar las 80 primeras misiones. Un buen coche para conseguirlo es el Acura RSX. Llegado el momento, la misma Samantha te retará a una carrera. Si la derrotas en dificultad media o difícil, tendrás acceso a un nuevo circuito de drag, que será el que te dará el Nissan Skyline GTR34 al vencer.

RISE OF NATIONS
Thrones & Patriots

Para activar los trucos, presiona la tecla **Enter** (conversar) durante la partida y escribe lo siguiente:

cheat reveal 1
Elimina el velo del escenario
cheat reveal 0
Devuelve el velo del escenario
cheat safe
Crea metralletas alrededor de la capital
cheat diff X
Establece el nivel de dificultad (sustituir X por un valor entre 0 y 5)
cheat achieve
Muestra pantalla de logros
cheat defeat
Derrota
cheat victory X
Victoria
cheat resource all+1000
1.000 más de cada recurso
cheat age X
Modifica la edad de tu civilización (sustituir X por la edad)
cheat military X
Cambia el nivel militar de tu civilización (sustituir X por el nivel)
cheat civic X
Cambia el nivel cívico de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)
cheat science X
Cambia el nivel científico de tu civilización (sustituir X por el nivel)
cheat library X
Cambia todos los niveles tecnológicos (sustituir X por el nivel)
cheat die
Elimina la(s) unidad(es) seleccionada(s)
cheat finish
Finaliza edificios seleccionados o mejoras en desarrollo
cheat nuke
Lanzar una bomba nuclear
cheat bird
Generar un pájaro
cheat sandbox
Controlas todas las civilizaciones y se desvela el mapa

DEAD MAN'S HAND

Durante el juego, pulsa la tecla **TAB** para abrir la consola de comandos.

God
Modo Dios
Allammo
999 de munición para todas las armas disponibles
Fly
Activar/desactivar el modo volar

DOBLE COREA

Éxito de los nuevos universos de NCsoft

Lineage II y *City of Heroes* son los dos nuevos universos persistentes de la editora coreana NCsoft. Pese a que han sido desarrollados por estudios distintos, debutaron en la Red el mismo día, en una demostración elocuente de lo que entiende NCsoft por competencia interna. Los resultados de sus primeras semanas de vida on line son muy prometedores: *City of Heroes* obtuvo más de 100.000 suscripciones de salida y *Lineage II* se quedó en unas respetables 60.000. El primero de estos juegos te pone en la piel de una serie de superhéroes de cómic, mientras que el segundo opta por la clásica ambientación medieval de fantasía. Ambos han empezado a venderse a un precio inicial de 49,99 dólares que da derecho a un mes de conexión gratuita. Pasado ese periodo, debe abonarse una cuota de 14,99 dólares mensuales para poder seguir jugando. Si te interesa alguno de estos dos juegos, vas a tener que comprarlo de importación.



Si soñabas con ser un superhéroe de cómic, ahora lo tienes más fácil que nunca.

HAGAN JUEGO

Nace un nuevo portal de juegos español

Mundijuegos.com es el nombre del portal de juegos en el que están trabajando el Grupo Itnet y Exelweiss Entertainment. El objetivo de esta iniciativa es proporcionar a sus usuarios acceso rápido a juegos on line. De momento, sólo se puede acceder en este servidor a juegos sencillos como el dominó o las guerras de barcos, pero en un futuro próximo van a incorporarse otros como una versión on line del *subbuteo* (*Superbuteo*) o incluso algunos que requerirán tarjeta aceleradora (aunque la idea es que todos puedan jugarse desde el servidor, sin descarga previa). Todos estos juegos incluirán un sistema de chat para facilitar la comunicación entre jugadores.

SALTO ESTELAR

Star Wars Galaxies tiene expansión

Ya es oficial, *Star Wars Galaxies: The Jump to LightSpeed* será la primera expansión del universo on line con licencia galáctica de Sony Online. El juego fue lanzado en nuestro país en noviembre de 2003 y su expansión está prevista para otoño de 2004. *The Jump to LightSpeed* se basará en momentos concretos de los episodios IV y V de la saga cinematográfica *Star Wars*. La expansión contará con 15 vehículos aptos para el combate y la exploración espacial, además de 100 nuevas misiones y cuatro profesiones espaciales hasta ahora inéditas.



***La guerra de las galaxias* se proyecta al espacio exterior.**

LA HISTORIA INTERMINABLE

No hay descanso para el jugador de EverQuest

En julio está previsto que se edite Omens of War, la nueva expansión de EverQuest. Los jugadores deberán de nuevo enfrentarse a los muramites en este nuevo apéndice de uno de los juegos más antiguos de la Red. Lo más destacado de la expansión tal vez sean las novedades que afectan a la jugabilidad. Además de una nueva misión épica que concluirá con la obtención de un arma única de gran poder, disfrutarás de la posibilidad de alcanzar el nivel 70 y de un sistema de encargos para favorecer la exploración y la obtención de puntos de experiencia a los jugadores principiantes. A esto hay que añadirle la opción de ponerles títulos a los personajes, nuevas habilidades y disciplinas y un renovado sistema de representación de los hechizos.



La representación de los efectos de los hechizos será una de las novedades.

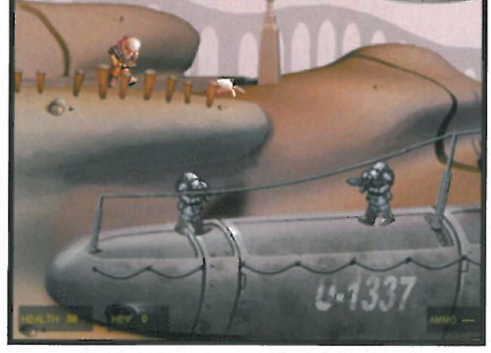
HALF-LIFE EN 2D

Codename Gordon, disponible en Steam

Codename Gordon es el nombre de un juego desarrollado por Nuclearvision Entertainment y que viene a ser algo así como un tributo a *Half-Life*. Los protagonistas son los mismos, pero el juego en cuestión es algo más sencillo. Se trata del típico título de acción en 2D con desplazamiento horizontal, aunque también incorpora elementos del género de plataformas. El juego ha conseguido captar la atención de Valve Software, que ha adquirido los derechos y lo incluye como reclamo en su gestor de descargas Steam (www.steampowered.com).



Puede que te recuerde a *Metal Slug*, pero ése es Gordon Freeman.



Ni siquiera en 2D te vas a librar de los cangrejos absorbecerebros.

CLANES DE LA RED

A.T.O. CLAN



A.T.O. es la Asociación Torrente On line. Vamos, que se trata de un clan dedicado en exclusiva a *Torrente Online*. Ellos mismos se definen como una gran familia en la que no hay jerarquía. Eso no implica que no sean exigentes con los nuevos miembros, porque para unirte a la A.T.O es necesario pasar por unas pruebas de acceso.

www.clan-ato.es.vg

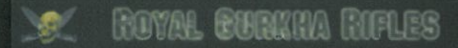
CLAN HK



Los Huérfanos y Engendros del Kaos son un clan de los que ya casi no quedan, entre otras cosas porque se dedican a jugar a un juego como *Team Fortress Classic*. Llevan dos años juntos y ya han organizado varias reuniones en distintos puntos de España para conocerse cara a cara. En su web pueden verse los resultados de sus más de 200 partidos y una sala de trofeos que demuestra que no son unos cualquiera.

www.clanhk.net

ROYAL GURKHA RIFLES



Tal y como ellos nos apuntan, no es fácil encontrar un clan dedicado a *Hidden & Dangerous 2*, pero el caso es que estos chicos son unos auténticos apasionados de este juego. En tres meses, el clan ha crecido un poco hasta reunir a diez fanáticos del título de Illusion Softworks. Tienen página web, pero es algo provisional, ya que la están complementando poco a poco.

http://usuarios.lycos.es/gurkha000/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

ZONA UNDERGROUND

¿Cuántas veces has oído decir a alguien **"odio mi trabajo"**? En cambio, casi **nadie le hace ascos a hacer un rato el** trabajo **de otro**, sobre todo si es de forma relajada y virtual. Visto así, aquella canción que decía "**Soy currante** y tiro pa'lante" **ya no parece** un cruel **sarcasmo**.

Los videojuegos, como cualquier otra forma de diversión, nos permiten evadirnos de la realidad. En el universo virtual del software lúdico, uno puede ser lo que quiera: soldado de élite, futbolista profesional, piloto de rallies o gobernador de una enorme ciudad. En fin, cualquiera de esas cosas que difícilmente vamos a poder ser en la vida real y que el ordenador pone a nuestro alcance durante ese periodo de suspensión de la cotidianidad que es una partida normal.

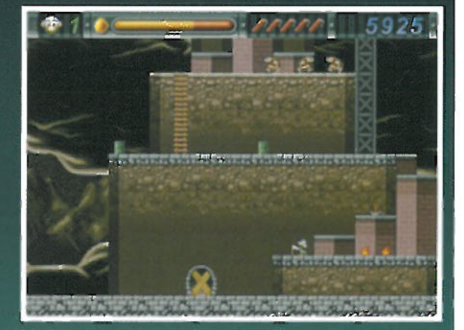
Pero no siempre es así. A veces, los juegos nos proponen todo lo contrario: sumergirnos aparentemente en lo concreto y lo anodino. Por ejemplo, conducir un taxi, como en *Crazy Taxi*, que convierte las extenuantes jornadas de trabajo de los taxistas reales en pretexto para un tipo de diversión frenética y adictiva como pocas. También está *Night Shift*, un juego de LucasArts que entretiene a partir de algo tan fastidioso como hacer el turno de noche en una antigua fábrica de juguetes. ¿Y qué decir del mítico *Paperboy*? Un juego que conseguía enganchar con una actividad en apariencia tan sencilla como la del reparto de prensa: coge la vieja bici, ponte la visera y empieza a repartir periódicos como un poseso por las calles de un suburbio americano.

Vamos, que muchos oficios en apariencia anodinos han dado pie a grandes juegos. Este mes, vamos a embarcarte en algunos de esos simuladores lúdicos de oficios "normales". Aparca el teclado y ponte el mono de trabajo, que te aguardan cinco duras jornadas como minero, cocinero, basurero, vendedor de limonadas (como lo lees) y camarero. Y es que nadie mejor que los desarrolladores de software lúdico amateur para extraer diversión y perspectivas lúdicas de allí donde aparentemente no las hay.

GOLD MINER JOE



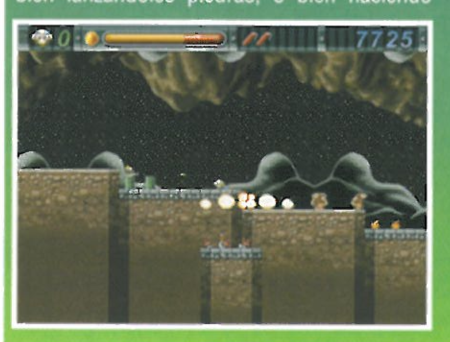
GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Arcade Lab
WEB:	www.arcadelab.com
TAMAÑO:	1,56 MB





Un divertido cruce entre tres clásicos de la época en la que reinaban los ordenadores de 8 bits: *Manic Miner*, *Boulder Dash* y *Lode Runner*. Al igual que en éstos, la mecánica de *Gold Miner Joe* es tan sencilla como adictiva: se trata de recolectar las pepitas de oro y piedras preciosas que hay en cada uno de los niveles para que se abra una puerta que da acceso a la siguiente mina. La versión gratuita incluye la posibilidad de jugar durante 30 minutos a lo largo de 12 niveles. Si quieres jugar los 50 de la versión completa, tendrás que desembolsar 17,39 dólares.

No faltan a la cita los tradicionales objetos de bonificación ni los extravagantes enemigos con cerebro de serrín. Los primeros suelen estar ubicados en sitios de difícil acceso y su recolección es recompensada con una buena cantidad de puntos extra. Los segundos pueden ser eliminados de dos formas: o bien lanzándoles piedras, o bien haciendo que estallen por los aires con ayuda de dinamita. Hay que ser sumamente cuidadoso con el manejo de los explosivos: únicamente pueden llevarse cinco cartuchos simultáneamente y su onda expansiva es de gran alcance.



Es posible elegir entre tres niveles de dificultad, la banda sonora acompaña sin machacar los oídos y, por lo general, los escenarios ofrecen variedad, un diseño sobresaliente y un aspecto gráfico muy atractivo. Los novatos y patosos agradecerán la inclusión de unos puntos para guardar la partida (en forma de bandera blanca) que evitan tener que empezar desde el principio del nivel cada vez que el minero Joe se va al otro barrio.

7

LEMONADE TYCOON



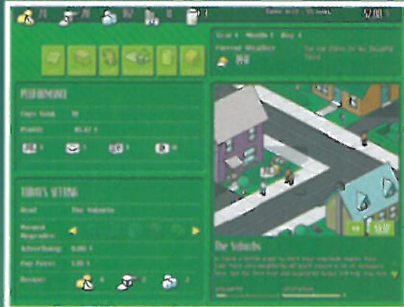
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	GameHouse
WEB:	www.gamehouse.com/lemonadetycoon/
TAMAÑO:	2,07 MB

Vender limonadas bien fresquitas puede parecer un negocio sencillo. Pero si lo que pretendes es convertirte en todo un magnate de los cítricos, la cosa se complica hasta extremos que ni siquiera imaginas. *Lemonade Tycoon* es un juego de gestión en el que deberás prosperar teniendo en cuenta todos los aspectos relacionados con este entrañable negocio.

Empezarás la jornada comprando todos los suministros necesarios para hacer limonada (hielo, azúcar, limones). A continuación, tendrás que encontrar la receta que mejor se adapte al paladar de tus clientes jugando con distintos equilibrios entre limón y azúcar. A la hora de fijar el precio por vaso,







deberás tener en cuenta factores como la temperatura y si llueve o hace sol, ya que la salida de tu producto depende mucho de las condiciones meteorológicas. También influyen tu índice de popularidad entre los clientes y el barrio en el que te encuentres.

Si el negocio va bien, incluso podrás contratar a ayudantes para que te echen una mano. La versión gratuita ofrece una hora de juego. Si quieres todo el tiempo del mundo, tendrás que pagar 19,95 dólares.

7

TRASHMAN ERIC



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Catch Da Mouse
WEB:	www.iconnews.freeserve.co.uk/Eric.html
TAMAÑO:	15,57 MB

Pocas veces el trabajo de basurero será tan divertido como en *Trashman Eric*, un remake del juego del mismo nombre programado por New Generation Software en 1984. El objetivo: recoger los cubos de basura de las casas, vaciarlos en el camión de basura y devolver los cubos a su posición original. Todo ello, mientras evitas el tráfico, perros, criminales fugados, ciclistas asesinos y demás gentuza que circula por la calle. El juego incluye seis niveles.





SUPERSTAR CHEFS



GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Arcade Lab
WEB:	www.arcadelab.com
TAMAÑO:	1,74 MB

Un juego muy parecido (en cuanto a calidad, mecánica y diversión) a *Gold Miner Joe,* que nos pone en la piel de un chef cuyo objetivo consiste en recoger todas las frutas esparcidas por la pantalla en un orden concreto. Además de un gran número de potenciadores, combos, niveles y enemigos, el título de Arcade Lab incluye un memorable modo cooperativo para jugar junto o contra otro usuario. La versión gratuita permite recoger frutas durante 30 minutos. La versión completa cuesta 19,95 dólares.

7





BARWARS



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Smile Games
WEB:	www.smiliegames.com/barwars
TAMAÑO:	Sin instalación

Un remake futurista del clásico *Tapper*, el juego programado por Bally Midway en 1983 para Commodore 64. Las premisas son las mismas: en la piel de un esforzado camarero, deberás ofrecer bebida a un alud de impacientes clientes que avanzan con paso firme por las cuatro barras del bar. Si consigues satisfacer a todos los clientes sin romper una sola jarra, completarás el nivel. A modo de extra, se incluye un pequeño subjuego que consiste en descubrir en qué mano se esconde la propina.

5





FROSTBITE

Un mod que bien **podría ser una expansión**, y una a la que Red Storm pondría orgullosa su sello. **Muy pocos** de los **mods** en proceso de desarrollo que a veces analizamos **alcanzarán el extraordinario estado** final de ***Frostbite.***



En algunas misiones, no podrás perder ni a un solo hombre.

Por S. Sánchez

Antes que nada, aclarar que éste es un mod para *Ghost Recon* y que necesitas todas sus expansiones para instalarlo, aunque luego no hace falta instalar parches. Lo segundo es que no es casualidad que esté considerado como uno de los mejores mods, si no el mejor, para este juego. Aunque no nos suenen sus nombres, sus autores están entre la élite del diseño de modificaciones, y eso se nota. Todo en este mod ha sido muy cuidado, empezando por el proceso de instalación, controlado por un programa que se instala sin que te des cuenta y que se asegura de que todo está en orden antes de activar el juego.

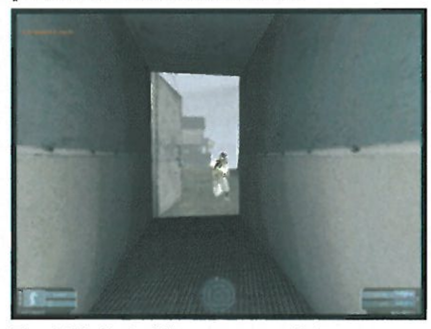
Una vez en partida, todo es nuevo: la música, los menús, los escenarios... En esta ocasión, el comando Ghost se va a la nieve para hacerte disfrutar de una campaña nueva con ocho misiones, 12 armas inéditas y cuatro vehículos.

Acabado modélico

Los nuevos escenarios son una auténtica obra de arte. Aunque todos ellos se basan en paisajes nevados, encontrarás toques distintivos que marcan la diferencia entre unos y otros. No en vano algunos de estos escenarios son fruto de siete meses de trabajo exclusivo, una auténtica barbaridad. Las misiones de la campaña cuentan también con escenas introductorias nuevas, aunque son muy similares a las vistas en las últimas expansiones del juego.



Escenas introductorias totalmente nuevas, todo un lujo para un mod.



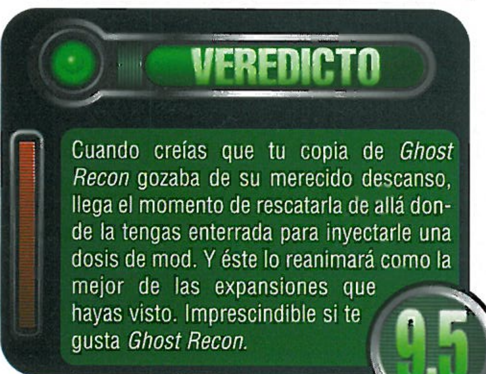
También habrá lugar para misiones en interiores como los de este barco.

Se han añadido uniformes de gran calidad para los personajes de la unidad Ghost y para los soldados rusos y noruegos. A esto hay que añadirle otros cinco mapas nuevos para el modo multijugador, todos ellos con un sistema de niebla modificado (también presente en las misiones individuales) que le viene como anillo al dedo a estos gélidos escenarios. No es ésta la única novedad a nivel de programación, ya que se ha incorporado un nuevo sistema de objetivos aleatorios que aparecen bajo determinadas circunstancias. Eso da mucho juego a las misiones, ya que así te ves obligado a probar diferentes configuraciones a la hora de formar tu equipo.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción	
WEB	http://eloso.3dretreat.com/Eloso/Frostbite/frostbite.htm	
JUGADORES	LAN 36	Internet 36



VEREDICTO

Cuando creías que tu copia de *Ghost Recon* gozaba de su merecido descanso, llega el momento de rescatarla de allá donde la tengas enterrada para inyectarle una dosis de mod. Y éste lo reanimará como la mejor de las expansiones que hayas visto. Imprescindible si te gusta *Ghost Recon*.

9,5



Uno de los nuevos mapas consta de varios búnkeres donde protegerse.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos.. Telf.....................

Dirección..

Población.................................... C.P.................... Provincia......................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



ATI presenta su nueva gama de tarjetas

Nuevo capítulo de la formidable competencia comercial entre nVidia y ATI. Si nVidia presentaba su nueva gama de tarjetas hace unas semanas, ahora le llega el turno a su principal competidora. Lo nuevo de ATI se llama Radeon X800 y está equipada con el procesador R420 del que ya venimos hablando desde hace un par de meses. El nuevo procesador cuenta con una velocidad de 520 MHz mientras que la memoria DDR 3 alcanza los 1,12 GHz en la versión de gama alta del modelo, la Radeon X800 XT Platinum Edition, equipada con 256 MB de memoria. ATI comercializa también versiones de precio reducido como la Radeon X800 Pro (GPU a 475 MHz y memoria DDR 3 a 900 MHz). A nivel práctico, la Radeon X800 XT es el doble de rápida que la Radeon 9800 XT, mientras que la Radeon X800 Pro la supera en un 50%.

La memoria DDR 3 resulta ideal para la reproducción de gráficos. Utiliza un bus de memoria de 256 bits y puede alcanzar velocidades superiores a los 800 MHz actuando en doble canal (1,6 GHz máximo). Otras de las ventajas es que consume menos energía, se calienta menos y se calibra para reducir errores de transmisión.

DOBLE CAPA

Liteon adapta sus grabadoras a DVD-9



Liteon acaba de editar su grabadora de DVD SOHW-832S, la primera compatible con el formato de doble capa. Se trata de un formato de DVD, el DVD-9, que se utiliza para las películas, ya que dispone del doble de capacidad que los DVD-5. De esta manera, permite la grabación de hasta cuatro horas de imagen de alta calidad. La grabadora está disponible a un precio que ronda los 160 euros sin impuestos, alcanza velocidades de grabación para los DVD de 8x y 4x y es compatible tanto con discos DVD-R/RW como DVD+R/RW. Fabricantes como LG y Sony ya han anunciado que pronto van a fabricar sus propias grabadoras compatibles con este formato.

ALGO PARA RECORDAR

Nueva tecnología fotográfica de Microsoft

Microsoft está trabajando en una nueva tecnología (llamada SENSACAM) para inmortalizar nuestros quehaceres cotidianos. Se trata de una diminuta cámara capaz de almacenar 2.000 fotografías en 24 horas y almacenarlas en su memoria flash de 128 MB. Un puerto USB permite descargarlas en el ordenador. El concepto es parecido al de las cajas negras de los aviones, ya que es sensible a los cambios de luz que se van produciendo y toma imágenes de cada variación significativa. En consecuencia, los cambios de habitación o los movimientos bruscos quedan registrados. También está equipada con rayos infrarrojos para la toma de imágenes con nocturnidad. Dejamos a la libre imaginación de cada uno para que más puede servir esta diminuta cámara.

CONEXIÓN VISUAL

Una placa base permite conectar dos tarjetas gráficas

Alienware ha diseñado una placa base bautizada como "X" que permite conectar dos tarjetas gráficas PCI-Express y hacerlas funcionar al mismo tiempo. Esto elevará la potencia gráfica de las máquinas equipadas con este sistema permitiendo total fluidez en juegos y aplicaciones multimedia que precisen de grandes recursos. La placa estará equipada con los nuevos controladores que Intel está desarrollando para pleno soporte del PCI-Express. El sistema está pendiente de ser patentado. Los sistemas equipados con esta tecnología recibirán el nombre de ALX y estarán disponibles en junio de este mismo año.



El dispositivo mejora el rendimiento de las tarjetas PCI-E en un 50% y permite la utilización de hasta cuatro monitores si conectas dos tarjetas. El sistema permite la conexión de tarjetas distintas, aunque resulta mejor emplear las mismas, ya que una controladora de la placa base es la encargada de gestionarlas. Las tarjetas VooDoo de 3DFx podían conectarse entre sí en el denominado modo SLI (Scan Line Interlace) para mejorar su rendimiento. De este modo, cada tarjeta se encargaba de generar la mitad de las líneas que aparecían en pantalla. Con el nuevo sistema de Alienwar, la pantalla se divide en partes y cada una de las tarjetas conectadas se encarga de generar los gráficos de esa parte.

CAMBIO DE MEMORIA

La DDR-3 se afianza

Los formatos de memoria no dejan de evolucionar. La irrupción del DDR- 3, pensado para las tarjetas gráficas, podría desplazar la memoria DDR a las placas base. Varios fabricantes (Kingston, Corsair, Crucial) ya disponen de módulos equipados con esta memoria. Esto supondrá un cambio en los zócalos. La DDR-3 utiliza 240 contactos frente a los 184 de la memoria DDR, así que todo apunta a que las placas no serán compatibles con las dos memorias.

BAZAR DIGITAL



CREATIVE MUVO SLIM

Creative Labs ha comercializado un reproductor de mp3 con radio incorporada, grabación de voz y ecualizador con un tamaño parecido al de una tarjeta de crédito y un grosor de 7,6 mm. Puede almacenar hasta 16 horas de voz u ocho horas de música en formato WMA.

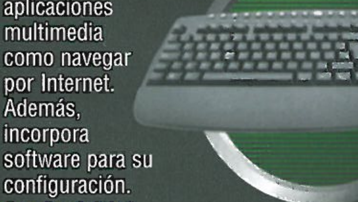
Precio: 199,90 €

SOYNTEC WEBOARD 250

La prueba de que un teclado multimedia no tiene por qué ser caro. Cuenta con 19 teclas adicionales de acceso directo que permiten tanto controlar aplicaciones multimedia como navegar por Internet. Además, incorpora software para su configuración.

Precio: 8,70 €

NETGEAR WGT624



Se trata de un módem ADSL con punto de acceso inalámbrico de 108 MBps. Permite la combinación de redes locales con cable e inalámbricas y una transferencia de alta velocidad entre los ordenadores de la red. Incorpora FireWall.

Precio: 150 €

TRUST 250A USB2 EXTERNAL HD CASE

Se trata de una caja externa para discos duros de 2,5 pulgadas. Permite su conexión al PC a través del puerto USB 2.0 y también es compatible con USB 1.1. Su funda es de aluminio, lo que mejora la refrigeración y le confiere un look elegante.



Precio: 34,06 €



DE ALTOS VUELOS

Los mejores periféricos para simuladores

En el año del centenario de la aviación, **no podía faltar un reportaje** con los mejores periféricos **para simuladores** de vuelo. **Todas estas golosinas** tecnológicas de lujo o semi-lujo **han desplegado** ya **el tren** de aterrizaje en las tiendas.

Los simuladores de vuelo se han convertido en el principal reducto de los joysticks que presenta el mundo de los juegos para PC. La inclusión de palancas aceleradoras y de software para configurar los botones hacen que incluso la más compleja de las simulaciones pueda manejarse con uno de estos periféricos, sin necesidad de teclado. En este artículo, pasamos revista a cuatro joysticks que incluyen aceleración independiente. Salvo en el caso de CH Products, los fabricantes han optado por vender conjuntamente periférico y aceleración. Los Hotas Cougar de Thrustmaster siguen siendo los mejor valorados, pero cada vez queda más claro que no hace falta gastarse una fortuna para ser el as del cielo joystick en mano.

TOP GUN AFTERBURNER II FORCE FEEDBACK

Un periférico de elegante diseño, gracias sobre todo a su sobrio y resultón color gris antracita. La palanca cuenta con una empuñadura que encaja perfectamente en la mano, siempre que sea la derecha y no demasiado ancha. Los botones se ajustan bien a los dedos, incluido el curioso botón suplementario situado en la parte delantera derecha de la empuñadura y que se acciona con el índice. Al principio, resulta desconcertante, pero uno se acostumbra. El botón central trasero es de colores y se ha desechado la tapa de seguridad de modelos anteriores.

La empuñadura se maneja sin problemas y goza de una precisión asombrosa. El timón es de control por rotación, algo que resulta muy práctico para un joystick de estas características. Los tres botones de la base, aunque están bien situados, resultan poco atractivos. La palanca de gases ofrece a su vez un recorrido largo y suficientemente firme. Cuenta con una palanca de gases separada que puedes acoplar al joystick o separarla con una llave. Para los pilotos amateur, se trata sin duda de la mejor solución, ya que los cuatro botones en el mando te permiten gestionar lo esencial sin necesidad de utilizar el teclado. En cuanto al timón, puedes elegir entre la rotación del mando y un botón progresivo situado detrás de la palanca de gases. Existe un modelo sin Force Feedback (25,78 euros) si prefieres prescindir de la vibración.

FABRICANTE: Thrustmaster
DISTRIBUIDOR: Thrustmaster
CARACTERÍSTICAS: USB, palanca de gases separada con cuatro botones, joystick con siete botones, sombrero, timón por rotación o botón progresivo.
PRECIO: 77,94 €

7

X45 FLIGHT CONTROL SYSTEM USB



Este mando, de diseño elegante pero formas más bien simples, ofrece botones de todo tipo. En la parte delantera hay uno que queda bajo el dedo pulgar y otro que se adapta al meñique, mientras un tercero (poco accesible, la verdad) está situado en el reborde frontal del periférico. Puedes utilizar el pulgar para accionar los dos botones principales y uno de los sombreros ubicados en la parte superior de la palanca. El segundo sombrero y los otros botones exigen ciertas dotes gimnásticas. Lo de cubrir con una tapa el botón de disparo es un detalle peliculero, aunque poco o nada práctico.

El recorrido del mando está bien: firme y suficientemente largo. La palanca de gases integra dos ruedas muy prácticas para el timón o el cambio cíclico de armas. Posee control de ratón y una palanca de mando analógica difícil de accionar, lo que constituye un problema para la simulación de vuelo. Mucho mejor resulta el retorno del mando del acelerador.

Para mejorar las funciones de mando, el fabricante ha incluido un programa que da múltiples posibilidades de configuración. El Saitek X45 es un mando preciso y no excesivamente caro. Puestos a pedir, tal vez no le vendría mal el efecto Force Feedback.

FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
CARACTERÍSTICAS: Joystick dedicado a la simulación de vuelo, acelerador separado con palanca, dos ruedas, dos sombreros, control de ratón, ocho botones, conexión USB.
PRECIO: 129,95 €

8

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Su atractivo y funcional diseño ya es un valor en sí mismo. El Hotas Gougar es la reproducción exacta del sidestick y la palanca de gases de un caza F-16 Block 52. Incluso ofrece una serigrafía idéntica a la de su modelo real. Pesa nueve kilos, ya que está hecho de metal compacto.

Se trata de un periférico muy estable, aunque en algunas maniobras bruscas es posible que acabes volcando el joystick o deslizando la palanca de gases. El grado de precisión de estos controles es sorprendente. Se han sustituido los antiguos potenciómetros abiertos por otros de precisión sellados. Esto se traduce en un movimiento del joystick más largo y suave. Esta precisión no sólo es aplicable al joystick, sino a cualquiera de los diez ejes que estos controles son capaces de manejar.

Las posibilidades de programación de los Cougar son asombrosas. Puedes asignar cualquier combinación de comandos a cualquiera de los botones, sombreretes, interruptores y ejes. No obstante, la tarea no es fácil y debes recurrir al extenso manual del juego. A pesar de su elevado precio, los HOTAS Cougar son los controles definitivos para cualquier aficionado a la simulación que quiera alcanzar un nivel profesional.

FABRICANTE: ThrustMaster
DISTRIBUIDOR: Guillemot
CARACTERÍSTICAS: USB, diez botones, cuatro sombreros de dirección, dos rotatorios, un microstick y diez ejes totalmente programables y conexión USB.
PRECIO: 437 €

9,5



CH FLIGHTSTICK PRO USB y PRO THROTTLE USB

En materia de mandos para simulación de vuelo, CH Products tiene un muy sólido prestigio. No en vano lleva ya unos cuantos años fabricando periféricos que aseguran un buen control en los simuladores aeronáuticos. Éste es el caso de este joystick funcional y efectivo cuyo diseño se inspira en los F-15. El periférico asume perfectamente el papel de interfaz entre el juego y el usuario. Dispone de tres ejes, cuatro botones y un sombrero direccional. En la base, dos ruedas permiten el calibrado mecánico del mando.

El acelerador está situado también en la base, a la derecha de la palanca. Es un sistema sobrio y, a pesar del diseño que se adapta a las dos manos, resulta poco práctico si eres zurdo. No hay que olvidar que CH Products fabrica todo tipo de módulos para aviónica. El mejor compañero de este joystick es el Pro Throttle USB. Se trata de una palanca de aceleración con cuatro botones, minijoystick y cuatro mandos direccionales de cuatro posiciones. El botón del minijoystick es un selector que permite alternar entre tres niveles de configuración triplicando las opciones de cada botón. El conjunto viene acompañado de software que permite la configuración de los botones.

FABRICANTE: Products
DISTRIBUIDOR: Proein
CARACTERÍSTICAS: USB, 4 ejes, 8 botones, 1 sombrero dirección 8 posiciones y 3 de 4 posiciones, 1 minijoystick, 1 botón de selección de programación.
PRECIO: 138,20 € (Flightstick Pro)
180,27 € (Pro Throttle USB)

9



PASARELA VOLÁTIL

¿Quién dijo que la moda sólo afecta a las cosas del vestir? También los simuladores de vuelo ganan en elegancia, distinción y espectáculo. Aunque sea a costa de la funcionalidad... y del bolsillo del usuario.

CH FLIGHT SIM YOKE USB

Un volante de los que usan los aviones. Además de los ejes de dirección, incorpora tres ejes adicionales, 12 botones y un sombrero de ocho direcciones. El volante, además de aceptar el viraje, permite controlar el cabeceo. El recorrido de sus ejes es amplio.
Precio: 174,26 €

PRO PEDALS USB

Controlar el timón o el rotor en los helicópteros es más fácil desde la salida al mercado de estos pedales. La mayoría de simuladores actuales aceptan más de un dispositivo. Funcionan perfectamente y te permiten controlar cada una de las acciones con una precisión absoluta.
Precio: 164,24 €



ALIENWARE AREA-51 EXTREME

Máquinas de otro planeta

Alienware es sinónimo de muy altas, casi **estratosféricas prestaciones.** El fabricante americano **ha desembarcado en nuestro país** con sus ordenadores ensamblados de gama alta. Sin duda, **estas máquinas preparadas para todo** darán mucho que hablar.

Seguro que la marca Alienware te suena familiar. Desde 1996, esta compañía se dedica a ensamblar ordenadores con los mejores componentes del mercado y ajustar las posibilidades de cada uno de ellos para sacarles el máximo partido. La política del fabricante es muy simple: se trata de ofrecer configuraciones estándar en las que el comprador pueda introducir cambios para adaptarlas a sus necesidades. Una vez hecho esto, el fabricante ensambla el equipo y lo hace llegar a tu domicilio. Cuando lo recibes, todo está listo para empezar a funcionar. En el lote de venta se incluyen los manuales de cada uno de los componentes que lo integran. Un CD de recuperación del sistema te permite restaurar el equipo a su estado inicial si su rendimiento baja tras algún cambio de configuración o la instalación de algún nuevo componente.

El equipo de prueba que nos ha enviado Alienware es un Area-51 equipado con un procesador Intel Pentium 4 a 3,4 GHz con tecnología HT y 1 GB de memoria RAM DDR. La placa base es una Asus P4C800-E DeLuxe equipada con el controlador Intel 875P. Esta placa resulta especialmente indicada para el overclocking, ya que permite aumentar hasta un 30% el rendimiento del procesador sin necesidad de cambiar los jumpers de posición. También incluye la tecnología Q-Fan, que se encarga de gestionar la velocidad de los ventiladores para reducir el ruido cuando es posible. Para la tarjeta gráfica, se ha escogido una GeForce FX 5950 Ultra de 256 MB de memoria en un puerto AGP 8x (AGP 3.0). El disco duro es un Seagate Barracuda de 160 GB a 7.200 rpm. La placa permite la conexión de discos SATA y configurar una RAID 0 o 1. De este modo, se puede mejorar sustancialmente el rendimiento de la máquina.

Espectacular

Una máquina que alcanza estas velocidades necesita un buen sistema de ventilación. Además del ventilador de la fuente de alimentación, el conjunto incorpora dos ventiladores adicionales en la parte posterior. En la frontal, un ventilador iluminado se encarga de forzar la entrada de aire a la máquina y de darle el toque de diseño elegante al conjunto. No olvidemos que Alienware utiliza torres en lugar de semitorres y que éstas llevan la inconfundible carcasa marca de la compañía. Así que el ordenador en sí es bastante aparatoso. En la parte frontal, una tapa se encarga de recubrir las dos unidades ópticas (grabadora de CD y DVD dual Plextor PX708A y el lector de CD y DVD LiteOn).

La conectividad es otro de los factores a destacar en este equipo. Dispone de ocho puertos USB 2.0, cuatro en la parte posterior y cuatro en la frontal. Además, incorpora una tarjeta de audio Creative Audigy2 ZS con toma de FireWire para la adquisición de audio o vídeo. A pesar de que la placa base incorpora audio, el fabricante prefiere apostar por algo más versátil y mejores opciones de sonido envolvente, ya que alcanza los 7.1 y calidad de 24 bits a 192 KHz.

FABRICANTE: Alienware
DISTRIBUIDOR: Alienware
CARACTERÍSTICAS: Pentium 4 a 3,4 GHz HT, Asus P4C800- E DeLuxe, 1 GB de memoria DDR, GeForce FX 5950 Ultra 256 MB, disco duro Seagate Barracuda 7.200 rpm 160 GB.
PRECIO: 2.900 €

9

Sin duda, Alienware ha conseguido una máquina que combina a la perfección cada uno de sus elementos para sacarles el máximo rendimiento. Pocos fabricantes consiguen afinar tanto en sus productos. En todas las pruebas realizadas, las prestaciones exhibidas son realmente altas tanto en el cálculo como en la generación de imágenes. La buena refrigeración del equipo permite realizar overclocking sin peligros de cuelgue, aunque el ordenador ya es muy rápido de por sí sin necesidad de forzarlo. El único hándicap tal vez sea el precio.

SAITEK ST290

Saitek ha apostado por la flexibilidad en el diseño de este nuevo joystick. La mejor prueba de ello es la inclusión de un reposamanos ajustable. Un tornillo te permite sacar la palanca y encajarlo en las ranuras a diferente altura del mando. De este modo, se puede adaptar el mando para alcanzar con comodidad los botones situados en la parte superior de la palanca.

Todos los botones se sitúan en torno a la parte superior del joystick. Con pequeños movimientos del pulgar, podrás acceder a todos ellos excepto al disparador. La base es amplia. En ella sólo se encuentra, ubicado en la parte posterior, el acelerador. El mando para accionarlo es amplio y tiene suficiente recorrido para ser preciso.

La base carece de botones adicionales. Esto puede ser un handicap para algunos títulos, ya que te obliga a dedicar una mano simplemente para accionar el acelerador. No hubiera estado de más incluir algún botón adicional. Tampoco se ha incluido el eje de timón en la palanca, pero sí encontrarás un muelle robusto que facilita el retorno del mano. El recorrido es amplio y se percibe fácilmente la posición de la palanca en cada momento.

El mando se vende sin software. En principio, basta con conectarlo al puerto USB para que el ordenador lo reconozca. No obstante, puedes bajar los controladores y un práctico software para configurar los botones en la página web de Saitek. Con esto, el producto gana en flexibilidad, ya que no sólo es posible configurar el hardware, sino también las acciones de cada botón.

El ST290 es un joystick preciso y estable. Su principal handicap es que se echa de menos algún que otro botón más en la base para redondear las operaciones disponibles desde el mando y poder asumir así alguna tarea sin tener que recurrir al teclado.



8

FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC (www.corporate-pc.com)
CARACTERÍSTICAS: USB, seis botones, dos ejes, acelerador, botón de dirección.
PRECIO: 39,95 €

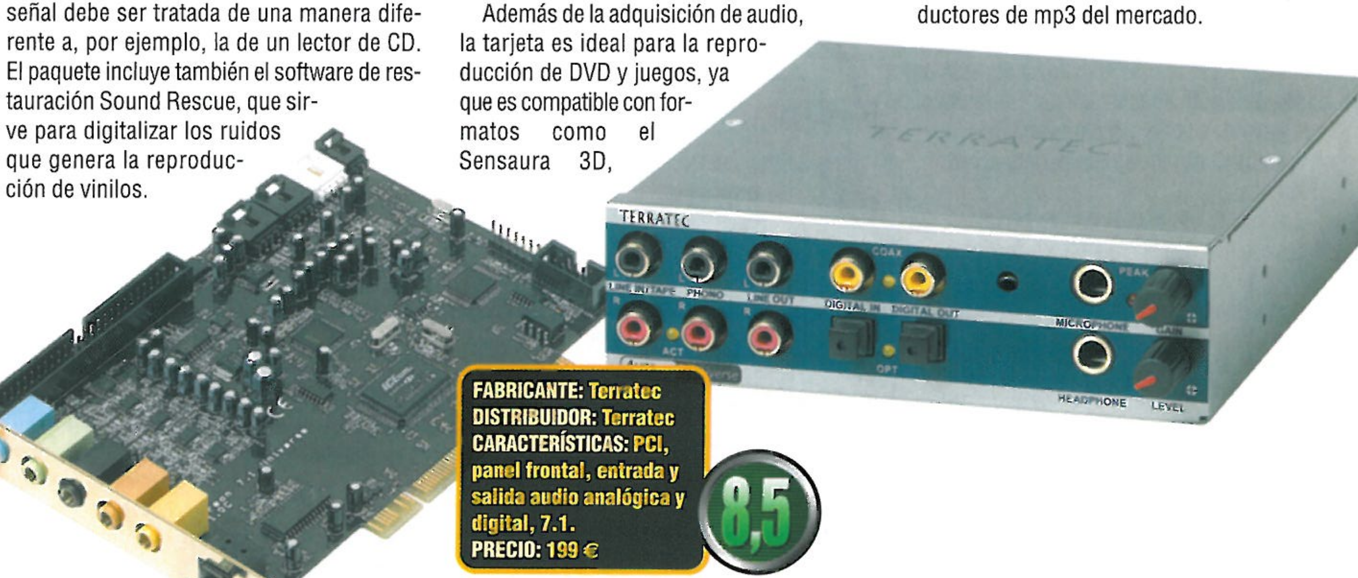
TERRATEC AUREON 7.1 UNIVERSE

Terratec ha ampliado su gama de tarjetas de audio 7.1 con la Auron Universe, un producto que incluye en su panel frontal entradas, tanto estéreo como multicanal, a la tarjeta PCI interna Aureon 7.1. La tarjeta soporta ocho canales de audio de 24 bits a 192 KHz tanto para grabar como para reproducir. En la parte frontal se encuentran las entradas y salidas de audio analógicas y digitales. Una de las entradas analógicas está pensada para conectar a ella un tocadiscos, aparato cuya señal debe ser tratada de una manera diferente a, por ejemplo, la de un lector de CD. El paquete incluye también el software de restauración Sound Rescue, que sirve para digitalizar los ruidos que genera la reproducción de vinilos.

La tarjeta viene a actualizar la DMX 6 Fire 24/96, que sólo incluía soporte para seis canales (5.1) y sonido a 96 KHz. El panel frontal incluye ahora entradas y salidas MIDI (con conector DIN) que están ubicadas en un bracket independiente en la parte trasera del ordenador. De este modo, el usuario puede decidir si las utiliza o no. También en el frontal, se ha incluido una toma para auriculares y micrófono con los respectivos mandos para controlar el volumen.

Además de la adquisición de audio, la tarjeta es ideal para la reproducción de DVD y juegos, ya que es compatible con formatos como el Sensaura 3D, EAX, ASIO, A3D y Direct Sound para los juegos y AC3 y DTS para los DVD. El artilugio viene acompañado por la versión 5 del WinDVD, que soporta el sonido 7.1. También incorpora un mando a distancia para poder controlar las principales funciones.

Las opciones y prestaciones de esta tarjeta la sitúan a medio camino entre la gama para usuarios normales y la profesional. Sólo se echa de menos una conexión USB o FireWire para ofrecer soporte a los múltiples reproductores de mp3 del mercado.



8,5

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: PCI, panel frontal, entrada y salida audio analógica y digital, 7.1.
PRECIO: 199 €



ACTIVBB P500BB



Si buscas un gamepad sobrio, con vibración y funcional, ya puedes tomar nota de lo que ofrece este P500BB. Se trata de un gamepad con controles de dirección tanto analógicos como digitales y diez botones. Su diseño es parecido a los empleados en otras plataformas, aunque con el añadido de un botón de dirección digital compacto muy preciso. En la parte interior del mando se encuentran dos mandos analógicos. Un botón de selección permite conmutar el control de dirección analógico con el digital. De este modo, aumenta la versatilidad del producto en algunos juegos que permiten movimientos de cabeza, como los simuladores de vuelo o algunos de carreras.

El gamepad dispone de un total de diez botones, cuatro de ellos disparadores. Los situados en el dorso son de difícil acceso, por lo que quedan relegados a funciones secundarias. Curiosamente, sólo algunos modelos de la saga SideWinder de Microsoft han optado por incluir seis botones en lugar de los cuatro que encontramos actualmente bajo el pulgar derecho.

El mando dispone de vibración, de la que se encargan dos motores. En juegos de conducción, se notan variaciones en función de las distintas superficies por las que se desplaza el vehículo e incluso los impactos en los juegos de carreras. El dispositivo viene acompañado por un software que debes instalar si quieres beneficiarte de las opciones de vibración. El sistema reconocerá el mando cuando lo conectes, pero no vibrará hasta que instales el software. Carece de programas para la configuración personalizada o para que puedas usar el pad en juegos que no lo soportan.

En general, cuenta con una buena respuesta y es bastante preciso. El único punto oscuro son las diagonales del mando digital. A veces tardan un poco en activarse, ya que el margen de movimiento es poco. El diseño es correcto. Los botones y mandos están en posiciones muy accesibles y es confortable aunque se use en periodos prolongados.

FABRICANTE: Activbb
DISTRIBUIDOR: Corporate PC (www.corporate-pc.com)
CARACTERÍSTICAS: USB, 10 botones, vibración, control dirección digital, 2 minijoysticks

7

TRUST 751B 5.1 SILVERLINE HEADSET

La llegada del sonido 5.1 a los auriculares se ha hecho esperar, pero varios fabricantes se han lanzado a construir auriculares con sonido "envolvente". Estee producto de Trust ofrece un amplio receptáculo con tres altavoces dispuestos en triángulo en su interior. Dos de ellos, desplazados respecto al centro hacia atrás y adelante, son los encargados de transmitir la sensación de entorno envolvente. El tercero se encarga de producir las vibraciones necesarias para que "sientas" el sonido.

El dispositivo cuenta con controles de volumen para cada uno de los altavoces. Está ubicado en el cable y cuenta con un conmutador que permite el cambio entre sonido 5.1 y 2.1. Estos controles sirven para distribuir el sonido.

El conjunto carece de un volumen general, por lo que debes regular éste desde el PC para no perder la configuración de audio que has elegido. Los auriculares van conectados a una base que se encarga de conmutar la salida de la tarjeta de audio entre los altavoces y los auriculares. De este modo, no hay que desconectar ni reconectar dispositivos para poder escuchar el sonido por los altavoces o el auricular.

La calidad de la reproducción varía considerablemente según el formato de audio. Los juegos y las películas de DVD se oyen perfectamente e incluso es posible conseguir el posicionamiento del sonido. No obstante, en algunos juegos de acción, los sonidos traseros tienden a pasar casi desapercibidos; se perciben mejor con altavoces que con estos auriculares. En el caso del audio estéreo, es mejor cambiar el sonido a estéreo desde la configuración de la tarjeta gráfica. Esto es casi siempre necesario, ya que el sonido 5.1 no se percibe bien a través unos simples auriculares. Si lo haces desde el mando de este artilugio, poco vas a ganar ya que el sonido viene defectuoso de origen. Todo es cuestión de calibrar los auriculares para que la audición sea la adecuada.

El receptáculo es amplio y abarca toda la oreja. Sus almohadillas y el ajuste de la diadema permiten adaptar los auriculares a la perfección. Puedes usarlos durante horas sin problemas, aunque un exceso de vibración llega a ser molesto. En fin, un buen producto que, por desgracia, exige ajustes y más ajustes.

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: Conectores minijack 3,5 mm, rango de frecuencia 20 Hz a 20 KHz, alimentador externo.
PRECIO: 48,68 €

8,5

WD CAVIAR SATA SE 250

Ya está disponible la versión serial-ATA de uno de los mejores discos duros del mercado: el WD2500JB. Sus principales características son los tres platos de 83 GB y su buffer de 8 MB. Esto se traduce en un disco de gran capacidad (250 GB) y con una velocidad de procesamiento más que razonable.

El rendimiento de los dos discos es muy parecido, ya que ambos giran a unas respetables 7.200 rpm. Si bien esta velocidad es adecuada para la interfaz ATA, se queda algo corta cuando hablamos de SATA, una interfaz que permite velocidades de giro y transferencia muy superiores.

Por sus prestaciones, el WD Caviar es un disco duro ideal para la edición de vídeo o para formar parte de cadenas RAID 1, aunque no tanto para instalar en él el sistema operativo y un número importante de juegos. Western Digital ofrece versiones de este mismo modelo con capacidades de 200 GB (196 euros) y 160 GB (148 euros). Las tecnologías SecureConnect y FlexPower garantizan su conectividad. Hay que recordar que la tecnología SATA permite el sistema de conexión HotSwap, que consiste en conectar el dispositivo sin necesidad de apagar o reiniciar la máquina. Su precio es algo superior a las versiones ATA, así que la compra queda justificada si tu placa base ya dispone de esta interfaz y no necesitas una controladora adicional.

FABRICANTE: Western Digital
DISTRIBUIDOR: Ingram Micro
CARACTERÍSTICAS: Serial ATA, 250 GB, 7.200 rpm, tiempo medio de búsqueda 8,9 ms, buffer 8 MB.
PRECIO: 277 €

9

ADAPTEC 2410SA

Una controladora SATA muy adecuada para estaciones de trabajo, ya que dispone de cuatro puertos. El lote de venta incluye la controladora (basada en el controlador de Intel 80302 I/O, que trabaja con una frecuencia de 100 MHz) y un rack para cuatro discos duros. La 2410SA incorpora la función XOR, pensada para configurar distintos tipos de RAID siempre con una excelente tasa de transferencia.

Dado que está orientada, sobre todo a la configuración de RAID de tipo 5, se trata más bien de una tarjeta para usos profesionales y poco atractiva para el usuario doméstico. Su mejor característica tal vez sea la alta seguridad que ofrece en las RAID 1, 5 y 10, aunque no ofrece una alta velocidad de procesado, ya que la controladora sólo lee en un disco. Si buscas una fórmula para incrementar el rendimiento de una red corporativa, ésta es una buena opción, pero si piensas destinarla a usos domésticos, mejor será que apuestes por soluciones algo más modestas, como la Adaptec 1210 SA (89 €).

FABRICANTE: Adaptec
DISTRIBUIDOR: Ingram Micro
CARACTERÍSTICAS: PCI, cuatro puertos Serial ATA, transferencia 1,5 GB/s, permite RAID 0,1,5 y 10 o JBOD
PRECIO: 382,99 €

8

SAMSUNG SPINPOINT 1614N

Lo más reciente en materia de discos duros que utilizan platos de 80 GB. Hoy día, la mayoría de fabricantes han optado por incluir tres platos para alcanzar los 250 GB, pero Samsung ha preferido seguir trabajando con dos. En principio, un disco duro de 160 GB es suficiente en la mayoría de casos y más que suficiente cuando se trata de usuarios domésticos. El uso de un plato menos tiene ventajas evidentes, como la reducción del ruido. El SP1614N incorpora tecnologías que protegen la información almacenada de posibles golpes y la procesan de forma más silenciosa (NoiseGuard y SilentSeek). Otra característica digna de mención es que apenas vibra.

No se trata del disco de 7.200 rpm más rápido del mercado, pero su velocidad de transferencia y su capacidad para leer y escribir datos es aceptable. De hecho, saca ventaja a otros modelos de características similares gracias al buffer de 8 MB que incorpora. Si buscas un disco duro fiable, éste es una buena opción.

FABRICANTE: Samsung
DISTRIBUIDOR: Samsung
CARACTERÍSTICAS: IDE, 160 GB, 7.200 rpm, tiempo medio de búsqueda 8,9 ms, buffer 8 MB
PRECIO: 100 €





IOMEGA CD-RW/DVD USB 2.0 + 7-IN-1

Un lector de tarjetas de memoria de kilométrico nombre (el oficial es Iomega 52X CD-RW/DVD-ROM USB 2.0 External Drive Plus 7-IN-1 Card Reader). Está pensado para los combos de grabadora de CD y reproductor de DVD de Iomega, lo que lo convierte en una buena combinación para aquellos que precisan de un grabador externo (por ejemplo, usuarios de portátiles).

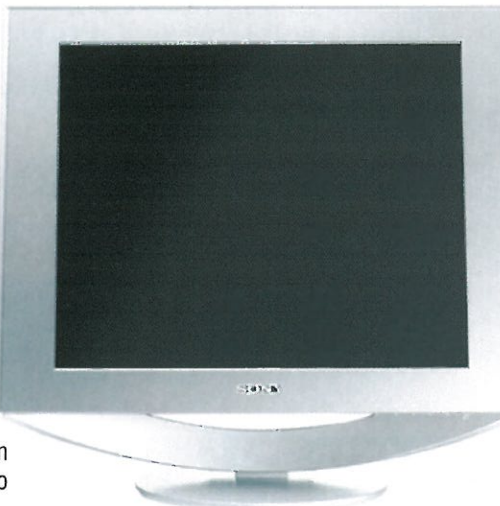
El conjunto se beneficia de la transferencia de datos USB 2.0. Su velocidad de grabación puede alcanzar los 52x, aunque la velocidad media se sitúa en torno a los 40x. En cualquier caso, a esta velocidad, es preciso que los datos lleguen con fluidez. El conjunto ocupa dos puertos USB porque el grabador y el lector de tarjetas utilizan canales independientes, lo que hace posible su uso simultáneo. En el frontal del dispositivo se encuentran las cuatro ranuras para las tarjetas, así como los botones de apertura y reproducción. El fabricante también ha incluido una toma de auriculares y controlador de volumen. De este modo, aumenta la versatilidad del producto ya que puede usarse para reproducir CD de audio sin necesidad de tener el ordenador en marcha. Si precisas de un grabador externo y tienes cámara digital, ésta puede ser una solución práctica, ya que no te obliga a llenarte la mesa de cachivaches.

FABRICANTE: Iomega
DISTRIBUIDOR: Iomega
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0 y 1.0, CD-R/RW 52x24x52x, DVD 16x, lector de tarjetas Compact Flash, Micro Drive, MMC,SD, SM, Memory Stick y Memory Gate.
PRECIO: 145 €

7,5

SONY SDM- HS73P

Sony ha lanzado un monitor LCD de 17" y de bajo coste. El SDM-HS73P es una buena opción para los que quieran renovar su viejo monitor sin dejarse el sueldo en el intento. El monitor incluye una pantalla negra Active Matrix, muy en la línea de los productos Sony comercializados últimamente.



Además, incorpora la tecnología Xbrite, destinada a mejorar la visión del monitor en estancias luminosas. Lo cierto es que cumple con su cometido, ya que el brillo que ofrece la pantalla es muy alto para contrarrestar los efectos de la luz ambiente. No obstante, los colores resultan algo más oscuros de lo que es habitual en estos monitores.

Su diseño es elegante, tanto la versión con marco negro como la que incluye un marco gris. El único aspecto negativo es que la peana no permite una inclinación suficiente y eleva muy poco el monitor de la mesa. Los botones se han situado en la parte inferior de la pantalla, de modo que pasan desapercibidos. Sólo la serigrafía permite localizarlos con cierta facilidad.

En resumen, que se trata de un buen monitor, aunque es más indicado para las aplicaciones de escritorio que para los juegos.

8,5

FABRICANTE: Sony
DISTRIBUIDOR: Sony
CARACTERÍSTICAS: 17", resolución 1.280 x 1.024, contraste 500:1, brillo 400 cd/m², conector VGA.
PRECIO: 590 €

LOGITECH CORDLESS DESKTOP EXPRESS

Logitech sigue con su apuesta por retirar los molestos cables del escritorio con este teclado inalámbrico que destaca por su sencillez y su precio. El periférico incorpora pocas opciones multimedia (botones directos para el explorador, el correo electrónico, la calculadora y el volumen), pero las funciones de cada botón pueden ser redefinidas. Ni siquiera se ha incluido el desdoblamiento de las teclas de función.



Las teclas son de tacto suave y sensible y el conjunto una superficie para apoyar las muñecas que hace más cómodo el uso prolongado. El ratón es un modelo óptico totalmente simétrico, un diseño simple pero práctico y con el tamaño idóneo. Tanto el teclado como el ratón utilizan dos pilas AA, con alrededor de tres meses de vida útil. El dispositivo utiliza un receptor que va conectado a los puertos PS/2 y tiene un radio de acción muy amplio. Comparado con otros teclados, el Cordless Desktop Express te parecerá algo modesto, pero es una buena opción para aquellos que sólo aspiran a quitar cables de en medio y no quieren excesivas filigranas.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: PS/2, teclas multimedia, inalámbrico por radiofrecuencia, ratón óptico, tres botones, rueda de desplazamiento.
PRECIO: 49,99 €

8

MANIPULAR EL PC (IV)

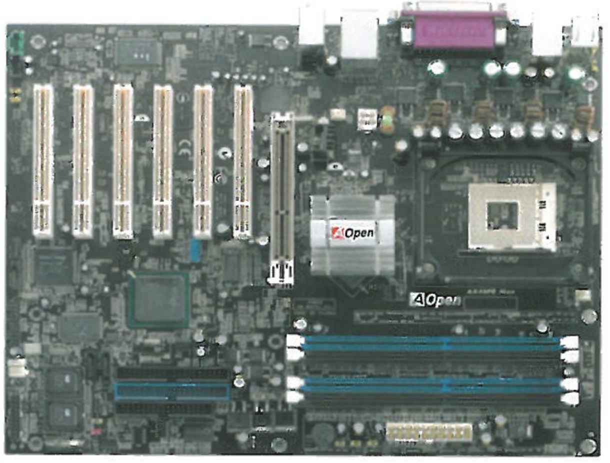
Cómo cambiar la placa base

Pues sí, **es más que posible cambiar la placa base** de tu equipo sin morir en el intento. **Es uno de tantos milagros** cotidianos **que pueden resultar** incluso **fáciles** si dominas los rudimentos del bricolaje peceril. Y si no, ahora mismo **te los explicamos**.

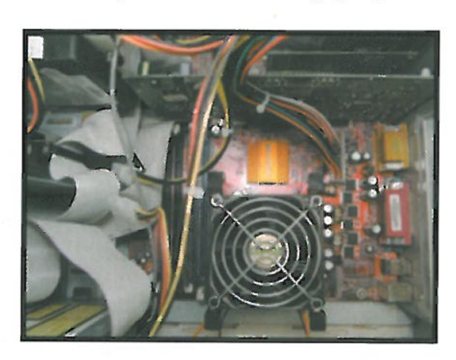


1 Cambiar la placa base no resulta demasiado difícil, aunque exige tiempo y paciencia. De entrada, tienes que desconectar todo lo que esté conectado a ella, incluidas las tarjetas de expansión y los múltiples cables que la comunican con, por ejemplo, los discos duros. Según el modelo de placa y tipo de caja, desmontar la fuente de alimentación también puede suponer un engorro. Así que empieza por abrir los dos lados de la caja y saca cada uno de los elementos. Si no estás acostumbrado a manipular las entrañas de tu PC, no está de más que identifiques y tomes nota de cada componente que extraigas. La recomposición te será más fácil.

2 Una vez despejada la caja, procede a la extracción de la antigua placa. Localiza los tornillos que la sujetan y los separadores que, a veces, además de separar, colaboran también en la sujeción de la caja. Es importante no forzar en ningún caso las placas ni al sacarlas ni al colocarlas. Los tornillos deben fijarse con firmeza, pero sin pasarse. Las placas son más delicadas de lo que parece a priori. Puedes utilizar fijador para mantener los tornillos firmes sin necesidad de hacer demasiada fuerza, aunque las arandelas suelen ser suficientes. Retira también la chapa de protección de las conexiones de la antigua placa.



3 Una vez extraída la placa, instala la chapa de protección de los conectores traseros de la nueva placa. Una vez hecho esto, deja la caja para centrarte en la nueva placa. Instalar el procesador y la memoria RAM antes de introducir la placa base en la caja te será más fácil, así que coloca estos componentes. Si es necesario, configura los jumpers y los microinterruptores DIP. Muchas placas base actuales permiten configurar la velocidad y el multiplicador desde la propia BIOS. En este caso, no podrás regular la máquina hasta que todo esté instalado. Coloca la placa dentro de la caja y sujétala.



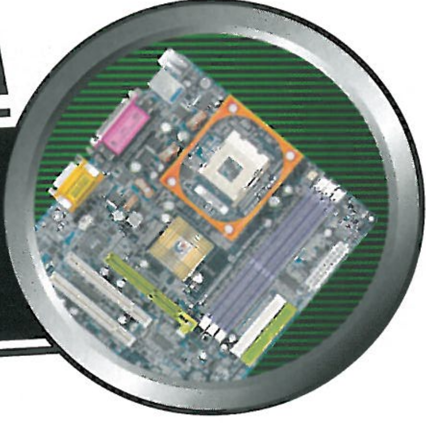
4 Instala la fuente de alimentación y conéctela a la placa base. Conecta el altavoz interno así como los pulsadores frontales y los indicadores luminosos de la caja. Conecta el disco duro, el lector de CD o DVD y la tarjeta de vídeo. Una vez estén instalados estos componentes, pon en marcha el ordenador sin cerrar la caja. Accede a la BIOS si es necesario para acabar de configurar la placa base. Una vez hecho, comprueba que el ordenador arranca correctamente y que los ventiladores giran sin problemas.

5 Si todo funciona a la primera, corre a comprar lotería: parece que es tu día de suerte. Continúa instalando el resto de componentes. Si lo haces de uno en uno y poniendo en marcha el ordenador cada vez, éste detectará rápidamente si un dispositivo causa errores en el sistema. En el peor de los casos, el ordenador no hará nada y la pantalla se quedará en negro. En este caso, desconecta rápidamente el ordenador de la red (para evitar daños) y verifica que los componentes están correctamente instalados. Si has colocado más de un DIMM de memoria, deja sólo uno en el sistema. A veces se pueden producir conflictos entre módulos, principalmente cuando no son del mismo tipo o modelo. Si el ordenador pita, busca en el manual de la placa el significado de los pitidos. Normalmente, se producen por la falta de conexión de algún dispositivo (teclado, ratón, etc.). En esta ocasión, la pantalla suele darnos alguna pista. Lee atentamente los mensajes que aparecen.

6 Una vez consigas que el ordenador arranque, ya estarás en disposición de instalar el sistema operativo y el resto de componentes. También es posible arrancarlo con el sistema operativo instalado en la otra placa, pero es más recomendable completar la instalación de todos los componentes. Con toda probabilidad, el equipo funcionará mejor.

SOLUCIONES A LA CARTA

Incluso en algo tan sencillo (en apariencia) como cambiar de tarjeta gráfica, **lo mejor es** ponerse en manos de profesionales y **no consultar a los amigos**. Aunque siempre **te queda la opción de dirigirte a consultorios** sentimentales como éste.



El mejor postor

Quisiera saber cuál es la tarjeta gráfica con la mejor relación calidad precio que puede encontrarse en el mercado actualmente. Pienso cambiar mi aceleradora, una GeForce 4 MX 440 de 64 MB. ¿Cuál me recomendaríais? Por favor, que sea una que me dure, a ser posible, unos años.
Francisco José Mancera (e-mail)

Tal vez lo más prudente sea esperar un poco para cambiar la tarjeta, por lo menos hasta que quede claro cómo afecta la reciente aparición del nuevo bus PCI-Express. Si pese a todo decides seguir adelante, puedes dar por casi seguro que la tarjeta de nueva generación que te compres ahora te durará a pleno rendimiento al menos un par de años. Podrías apostar por una Radeon 9800 XT o una GeForce 5950 FX, ambas de 256 MB de RAM, aunque puede que ambas sean insuficientes para sacar el máximo rendimiento a tu equipo si éste es de gama alta.

Un poco de limpieza

Tengo pensado ampliar mi ordenador. Se trata de un Pentium IV a 2,5 GHz, con 512 MB de RAM. De tarjeta gráfica, tengo una ATI Radeon 9600 Pro de 256 MB y 80 GB de disco duro. El caso es que últimamente el ordenador me va mucho más lento de lo normal ¿Por qué puede ser? Tenía pensado ampliarle la memoria RAM a 1024 MB y meterle otro disco duro de 80 GB. ¿Cuáles recomendáis que sean buenos? El precio es lo de menos.
Daniel S. Madrid

Tener el disco duro lleno o no haber limpiado el registro del sistema puede hacer que tu equipo vaya a velocidades de tortuga. Comprar otro disco duro para descargar un poco el que tiene instalado el sistema operativo es una buena idea, pero es más económico bajarse utilidades como el RegClean 4.1 (lo encontrarás en la zona de descargas de Microsoft) para limpiar las entradas del registro redundantes o inútiles. Haciendo una limpieza periódica y desfragmentando el disco de vez en cuando, puedes mejorar la velocidad del sistema. Si optas por gastarte el dinero, elige entre la amplia gama de discos duros de fabricantes fiables como Samsung, Seagate, Quantum o Western Digital.

Santa Rita, Rita

Tengo que comprarme una tarjeta grafica y me ahogo en un mar de características técnicas que, encima, no siempre son fiables. Por eso recurro a vosotros, que estaréis más al tanto que yo de los rendimientos de las tarjetas, para que me aconsejéis e algún modelo que cumpla los requisitos de una ATI Radeon a 256 MB y un precio máximo de 240 euros. También os agradecería que me dijeseis si ésta es una buena elección o si una de128 MB por un precio algo menor puede ser también una opción satisfactoria.
Rubén Fernández Soilán. La Coruña

Puedes encontrar una Club 3D Radeon 9800 SE por unos 180 euros o una Club 3D Radeon 9800 Pro por unos 245 euros. Eso sí, el IVA no está incluido y sólo disponen de 128 MB de memoria. Si la prefieres con 256 MB de memoria, puedes hacerte con la GeXcube Radeon 9600 XT, que viene a costar unos 155 euros, IVA no incluido. Así que saldrás ganando si apuestas por un procesador mayor y menos memoria. Busca y compara precios, ya que hay importantes variaciones entre marcas. El servicio postventa o los productos de valor añadido (como juegos o utilidades) determinan estas diferencias de precio, así que es importante que tengas muy claro qué necesitas y de qué puedes prescindir.

Acceso infructuoso

Compré un Pentium IV a 2,6 GHz hará unos cinco meses. Desde que cambié la tarjeta gráfica (de una GeForce 440 MX pasé a una ATI Radeon 9200 128 DDR y un disco duro de 120 GB),



después de encenderlo, tanto si abro "Mi PC" ," Mis Documentos" o cualquier otra cosa, se bloquea. Sólo puedo resolverlo introduciendo un juego y forzando el equipo a volver al escritorio. ¿A qué será debido?

Alejandro Grañido (e-mail)

Si has cambiado la tarjeta gráfica y el disco duro, es posible que el problema sean los controladores de la tarjeta gráfica, aunque también podría deberse a que no se haya realizado bien la copia del sistema operativo de un disco a otro. Asegúrate de que los controladores de la tarjeta gráfica están bien instalados y reinstala DirectX 9. Si la cosa no se soluciona, lo mejor será formatear el disco duro y reinstalar Windows. Si dispones de dos discos duros en el sistema, la operación te resultará fácil, ya que podrás almacenar los archivos que te interesan en el disco que no vas a formatear.



Tengo un problema con *Deus Ex: Invisible War.* La instalación del juego va bien hasta que le doy a jugar: hace la carga pero se queda colgado. Creo que es un problema de compatibilidad con la tarjeta gráfica, ya que la mía es una nVidia GeForce 2 MX y el juego no la soporta. Si hay alguna solución, ¿me la podríais decir? Y si tengo que cambiar de tarjeta gráfica, ¿cuál me recomendaríais (también mirando a los nuevos juegos que van a salir)?

Aitor Rioja (e-mail)

Todo depende de cuánto estés dispuesto a gastarte en la tarjeta, ya que ése es, sin duda, el problema. Una Radeon 9600 XT o una GeForce FX 5700 pueden ser una opciones razonables para los juegos actuales y los que llegarán en los próximos dos años. Las dos son compatibles con DirectX 9 y su precio oscila entre los 150 y los 190 euros, según versiones.

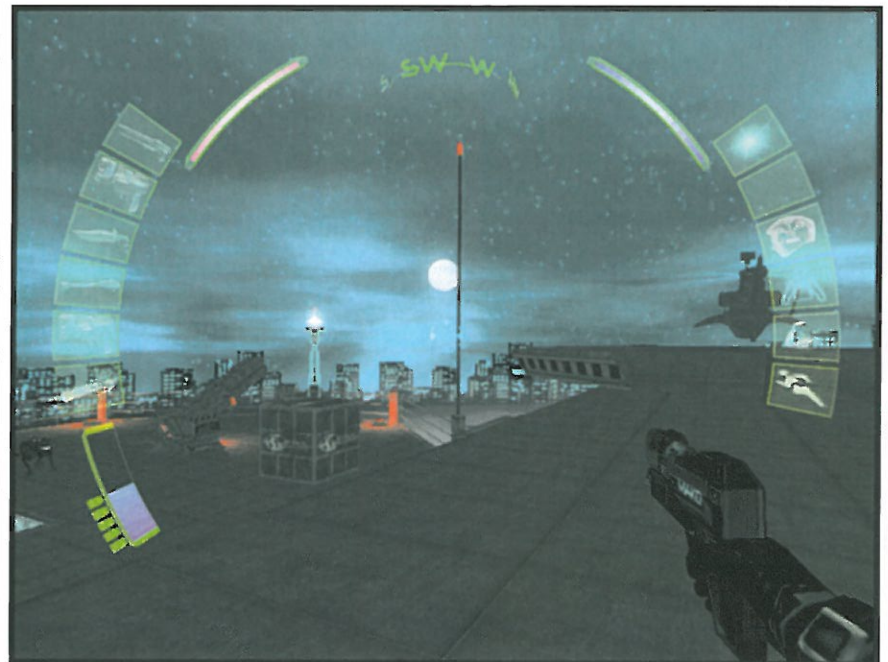


Me compré un ordenador por piezas en Batch-PC por recomendación de un amigo. Me gasté 2.000 euros de duros ahorros para comprarme una maquina que me diera pleno rendimiento en juegos: un P-IV a 2,8 GHz, placa Elitegroup, 120 GB de disco duro, 512 MB, DDR, grabadora y lectora de DVD. Pero el gran fallo fue la tarjeta gráfica, una GeForce TI 4200 128 MB que iba de maravilla hasta que ¡se me derritió! Desde entonces, he tenido que llevar mi PC al taller cada dos meses porque se me fastidiaba o se me derretía (ya van cinco viajes). Al final, como ya no fabrican la Titanium 4200, me la querían cambiar por una FX 5200... Consulté con un amigo y me dijo que la equivalente a mi tarjeta era la FX 5600 ¿Es cierto eso? ¿Donde puedo quejarme de los constante viajes al taller? Porque mucho me temo que los fallos van a seguir ocurriendo cada dos meses y se está acabando la garantía.

Diego Belanguer. Madrid

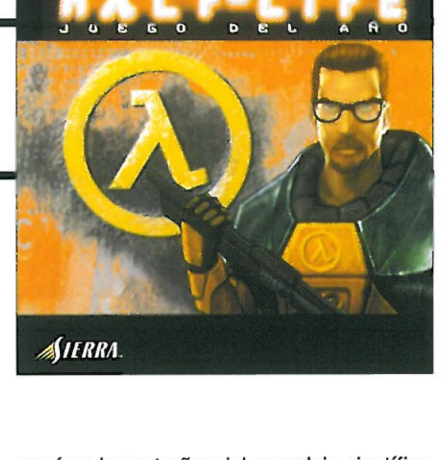
Comprarse un ordenador por partes suele resultar caro y no siempre se acierta con la configuración, ya que hay que tener en cuenta muchos detalles que probablemente hayas pasado por alto. Lo que es evidente es que si tu tarjeta gráfica se estropea es por algún serio error en la configuración de la placa o porque tu caja no está suficientemente ventilada. Lo extraño es que en el taller de reparación no hayan encontrado la forma de solventar ese problema de una vez por todas. Sobre el tema de las equivalencias, debes saber que las tarjetas FX son de una generación superior a las Ti. De hecho, todas las FX soportan Direct X9, cosa que sólo ocurre con las Ti de gama alta. Creemos que deberías cambiar de tarjeta y... de amigos. Para quejarte, deberías recurrir a alguna organización de defensa del consumidor. Ellos te asesorarán.







HALF-LIFE



El cine tiene su ***Ciudadano Kane*** **y los videojuegos** su ***Half-Life***. Es más, sobre las excelencias de *Half-Life* **hay una unanimidad incluso superior** a la que ha merecido la película de Orson Welles. Además de ser un clásico instantáneo, el juego de **Valve demostró que nunca está todo inventado.**

Jugado hoy en día, *Half-Life* sigue siendo un pasatiempo fuera de serie. Pero hay que entenderlo en su contexto para hacerse una idea de lo que supuso en su día y valorar su verdadera importancia. Cuando Valve decidió sacar a la luz su obra maestra, la mayoría de jugadores nos habíamos resignado a la dictadura de id Software. Sólo *Unreal* se había mostrado capaz de plantar cara a los *Quake*, aunque el juego de Epic planteó su oposición ofreciendo más de lo mismo. Además, apostó por el modo para un solo jugador cuando ya empezaba a verse que sería el apartado multijugador el que acabaría poniendo a cada uno en su lugar.

Por entonces *Quake II* disfrutaba de su reinado y *Unreal Tournament* se estaba gestando. Nadie contaba con la irrupción de *Half-Life*, un juego del que se había hablado mucho pero que no apuntaba tan alto. Su despegue fue lento pero seguro, ya que el boca a boca se encargó de ello. Como *Unreal*, venía a ser un juego de acción para un solo jugador basado en un sólido guión, pero éste era de una profundidad inusitada.



Counter Strike **no hubiese sido posible sin** ***Half-Life***.



Extraños en Black Mesa

El protagonista de la historia era Gordon Freeman, un simple científico, algo que de por sí ya rompía un tanto los esquemas (no se trataba de un militar ni de una especie de gladiador galáctico). La introducción del juego prescindía de los tradicionales vídeos o imágenes estáticas y mostraba cómo Gordon era transportado en el interior de un vagón a las entrañas del complejo científico de Black Mesa, su lugar de trabajo. Todo ello con el mismo motor del juego, de forma que podías moverte por el interior del vagón y mirar adonde quisieras.

Era sólo el principio de una gran aventura. Unas de esas que, como los buenos libros, no quieres que terminen y te arrancan una sonrisa cuando echas la vista atrás para recordar alguna de sus fases.

En el fondo, la historia tampoco era de una originalidad absoluta. Incluso podía recordar un poco a la de *Doom*, ya que en *Half-Life* también tenías que hacer frente a extrañas criaturas como consecuencia de un experimento fallido. Pero aquí la cuestión no estaba tanto en el qué, sino en el cómo. Pocas veces se ha conseguido un grado de inmersión semejante en el universo del juego y una identificación tan total con el personaje que manejas.

A ello ayudaba la verosimilitud de la mayoría de situaciones. Por ejemplo, el tema de la armadura y la vida se resolvió





En el modo multijugador podías usar la apariencia de cualquier personaje del juego.



La calma que precede a la tempestad. Si algo puede ir mal, todo irá mal.

de forma convincente, haciendo que Gordon llevase un traje que le protegía de las radiaciones. Los puntos de recarga de la armadura estaban distribuidos en lugares lógicos, así como la munición y armamento, que se hallaban, por ejemplo, en las taquillas de los vestuarios de la instalación científica.

Menudo infierno

En cuanto a los personajes humanos con que topabas, que al principio eran científicos y guardias, se les aplicó la por entonces innovadora reproducción del movimiento de los labios al hablar. Este detalle, combinado con la tecnología de audio A3D, ayudaba a hacer más creíbles las frecuentes conversaciones. Por no decir que podías interactuar con ellos para hacer que te siguieran e incluso que te cubrieran en algunas situaciones.

Su despegue fue lento pero seguro, ya que el boca a boca se encargó de ello

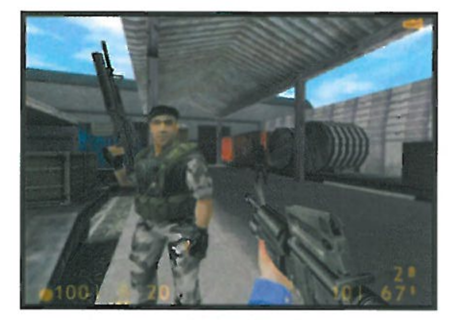
Los personajes hostiles eran todavía mejores, porque se comportaban según su naturaleza, sobre todo las fuerzas especiales del ejército, que mostraban signos de una inteligencia artificial más que convincente para los estándares del momento.

El juego no seguía una estructura de misiones. Avanzabas al ritmo que marcaba el argumento y dabas los pasos necesarios para garantizar tu supervivencia y el progreso de la historia, aunque eso implicase volver a zonas ya visitadas. Aunque era largo, no se hacía pesado.

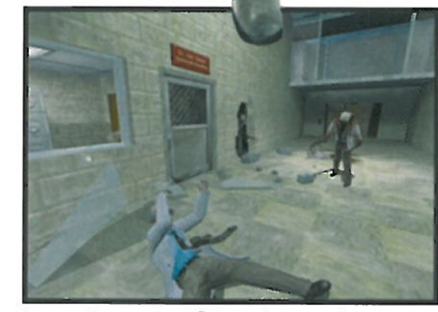
A medida que pasaba el tiempo, la gente fue descubriendo que el modo multijugador daba tanto de sí, tanto que se convirtió en el tercero en discordia en la eterna lucha de *Quake* contra *Unreal*. Y esa correlación de fuerzas no cambió con la salida al mercado de *Quake III* y *Unreal Tournament*, dado que *Half-Life* se hizo un hueco on line primero gracias a *Team Fortress Classic* y luego a mods como *Counter Strike* o *Day of Defeat*. Nuevas razones para convertir este juego en compra obligada... si es que hacían falta más.

EL ABUELO ESTÁ EN FORMA

Half-Life **goza de una estupenda salud gracias a sus mods, que hacen que el juego esté presente a diario en miles de servidores. Pero Valve tampoco dejó pasar la oportunidad de sacar expansiones de su juego, como *Half-Life: Opposing Force* o *Half-Life: Blue Shift*. Incluso *Gunman Chronicles* podría considerarse una expansión no oficial. Pero la cosa no acaba aquí, porque este año asistiremos al esperadísimo nacimiento de la segunda parte de *Half-Life*. Incluso se especula con que *Team Fortress 2* no ha caído en el olvido, como muchos nos temíamos. Es posible que muy pronto tengamos noticias nuevas sobre su estado de desarrollo.**



***Blue Shift* era *Half-Life* desde otro punto de vista.**



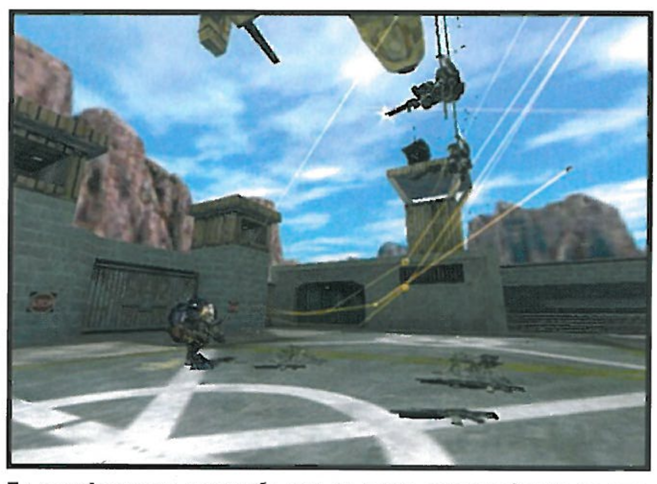
Los pobres científicos lo pasaban muy mal en *Half-Life*.



Criaturas llegadas de otra dimensión hacían acto de presencia.



Sorpresa: estos militares actuaban de forma eficaz... y coordinada.



En ocasiones no eras más que un mero espectador de lo que sucedía a tu alrededor.



Los gusanos de Team 17 ya **forman parte de la historia** de los videojuegos. Aunque **su especialidad son los combates** para exterminarse entre ellos, hace un par de años se dieron un respiro para probar **otra forma de ocio** un poco **menos cruenta**.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: Team 17
REQUISITOS: PIII 350, 64 MB de RAM, 300 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta aceleradora de 16 MB, DirectX 8.1.

WORMS BLAST

Esta entrega de la saga *Worms* es atípica, muy poco representativa de lo que han dado de sí hasta la fecha las guerras entre gusanos. De hecho, se trata de una versión refinada del clásico *Bust-A-Move* en la que los protagonistas no son sólo gusanos. El objetivo principal es derribar una serie de bloques utilizando para ello munición del mismo color del bloque que pretendas derribar. El concepto en sí es de lo más sencillo, pero en *Worms Blast* se las han arreglado para encontrar mil y una formas de enriquecerlo y complicarlo.

El juego viene a ser una inmensa red de subjuegos más o menos conectados. Una forma de empezar a jugarlo consiste en embarcarse en la serie de misiones enlazadas y asumiendo los variados retos que éstas proponen. En un primer momento, asumes simples pruebas de puntería al tiempo que pones a prueba la agilidad de tu personaje sobre la superficie líquida en que se desarrollan todos los niveles. A medida que avances, verás que puedes elegir entre dos misiones distintas. Se trata de una posibilidad muy útil, ya que, si una no te sale, puedes pasar a la otra. Así evitas quedarte encallado con más frecuencia de la deseable, ya que el juego se las trae y supone todo un reto para el intelecto.

CONTROLES

Izquierda:	Flecha izquierda
Derecha:	Flecha derecha
Apuntar arriba:	Flecha arriba
Apuntar abajo:	Flecha abajo
Disparo:	Enter
Cambiar de arma:	Mayúsculas izda.

Menuda prueba

No te equivoques, no resulta nada sencillo ir superando esta serie de retos en apariencia simples. Dispones de muy poco tiempo y la forma de hacer lo que te dicen rara vez es obvia; hace falta algo de reflexión para deducirla.

Antes de enzarzarte en esta serie de misiones cruzadas, debes elegir qué personaje quieres manejar. Se trata de una decisión importante, y no sólo por su aspecto, sino porque unos son más rápidos que otros y también hay diferencias a la hora de encajar mejor los golpes que recibes. Para ir bien, necesitas un buen equilibrio entre una cosa y otra. Ya verás que en muchas misiones hay que ir de lado a lado como loco. Pero no basta con ser rápido, también hace falta precisión para no caer en los múltiples obstáculos y resistencia para no morir a las primeras de cambio.

Lo mejor de *Worms Blast* es su variedad de modos de juego. Puedes ir topando con



Aunque aquí no lo aprecies, todo lo que ves se mueve. Dar en el blanco tiene mérito.



Hay que cazar esas dianas antes de que lleguen al agua.



Ábrete camino. Y hazlo rápidamente si no quieres dar por finalizado el juego.



La habilidad de soltar cajas es una de las mejores que puedes conseguir.



Si se abre la compuerta, ataca sin piedad. Y cúbrete, insensato.



Algunas de las armas que usas contra tu contrincante son muy divertidas.

ellos de forma sucesiva en la opción de misiones o irlos probando en el orden que quieras en la opción de partidas sueltas, ya sea contra la máquina o contra algún amigo. En el segundo caso, se abre un amplio abanico de posibilidades que empieza con el modo Columnas y objetivos, en el que debes disparar a las dianas que son catapultadas desde columnas de piedra antes de que toquen el agua. El modo Línea a línea te obliga a ser rápido eliminando los bloques de color, porque tienes el tiempo justo para hacerlo y cada disparo certero sólo añade dos segundos al contador. En el modo Superrana, tendrás que eliminar unas dianas que se encuentran rodeadas por bloques de piedra excepto en su parte superior. Para complicarlo, columnas de piedra horizontales van barriendo la pantalla para bloquear tus disparos.

Lo mejor son las opciones agrupadas en el apartado de uno contra uno

Luego está la Galería de tiro, que es similar al modo anterior, pero cuyas dianas son blancos móviles (están colgadas de las columnas horizontales del modo Superrana). El modo Diversión T17 lleva el nombre de los creadores del juego, pero a nuestro entender es uno de los menos interesantes: en él, basta con destruir armado con la escopeta las estrellas que caen. Es muy sencillo, ya que puedes hacerlo una vez flotan en el agua. El último de los modos de competición es Aliens chiflados, que viene a ser una mezcla de varios de los anteriores. Se trata de destruir los bloques de colores pegados a columnas horizontales de piedra que van cayendo mientras esquivas unas bolas de color que también caen del cielo.



En caso de conseguir la boya reparadora, guárdala para cuando la necesites.

Más madera

Pero lo mejor tal vez sean las opciones agrupadas en el apartado de uno contra uno, que reúne los modos Combate a muerte, Recogida de estrellas y Lucha contra la marea. El primero de ellos es el más divertido de todos. En él, te encontrarás con la pantalla partida verticalmente en dos mitades y deberás competir con un adversario que hará lo posible para eliminarte.

Hay múltiples formas de liquidar al otro, pero la más directa es aprovechar los momentos en los que la barrera que os separa se abre parcialmente para tratar de alcanzarlo con uno de tus proyectiles. Si no lo consigues entonces, puedes ir eliminando bloques de color para hacer caer las casas sorpresa que se sostienen en precario equilibrio. Todas contienen armamento especial de lo más raro, desde torpedos y minas a monstruos marinos, nubes de tormenta, armas láser y cosas por el estilo.

Vamos, que te espera una bacanal de diversión variadísima, así que mejor deja de leer y no hagas esperar más a tus belicosos gusanos.

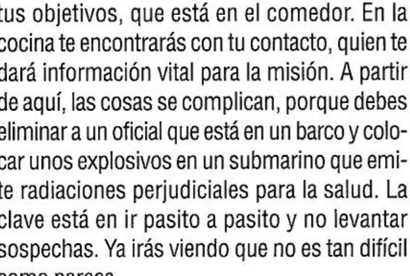


Un curso acelerado **de exterminio** silencioso, **un universo entero** que pide a gratis que lo recolonices, unas **partidas de billar de fantasía** en la isla paradisíaca de turno, **carreras alocadas** por las calles de Shanghai... **Todo eso, y algo más**, en nuestro CD de demos de junio.

HITMAN: CONTRACTS

INSTALACIÓN: D:\Demos\HC.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: IO Interactive
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 202 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.

Y van tres. El calvo más letal de los videojuegos regresa para darte la oportunidad de saber un poco más de su pasado. En concreto, vas a darle un repaso a los trabajillos que hicieron de él uno de los más reputados asesinos de guante blanco. La tercera de estas misiones será la que tengas oportunidad de probar en la demo. Se trata de una de las más completas, con lo que te harás fácilmente una idea de lo que te espera en el resto del juego. En primer lugar, debes hacerte con las ropas del hombre que está descargando las cajas del avión. Luego tendrás que apañártelas para eliminar uno de tus objetivos, que está en el comedor. En la cocina te encontrarás con tu contacto, quien te dará información vital para la misión. A partir de aquí, las cosas se complican, porque debes eliminar a un oficial que está en un barco y colocar unos explosivos en un submarino que emite radiaciones perjudiciales para la salud. La clave está en ir pasito a pasito y no levantar sospechas. Ya irás viendo que no es tan difícil como parece.



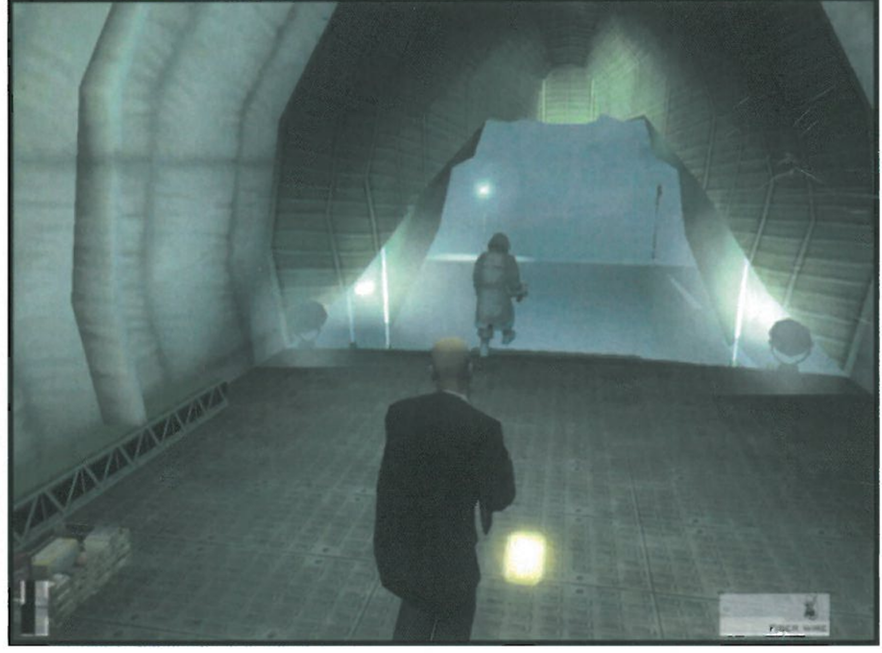




CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Disparo:** Botón izdo. ratón
Inventario: Botón dcho. ratón • **Agacharse:** Ctrl.
Recargar: R • **Correr:** Mayúsculas





SUMARIO

DEMOS

- HITMAN: CONTRACTS
- GROUND CONTROL 2
- POOL PARADISE
- SHANGAI STREET RACING
- UN VECINO INFERNAL 2

PARCHES

- STARCRAFT 1.11
- NEW WORLD ORDER 1.5

EXTRAS

- FONDOS GROUND CONTROL 2
- FONDOS TRUE CRIME
- SALVAPANTALLAS JOINT OPERATIONS

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0B

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

GROUND CONTROL 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\GC2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Massive Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 153 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



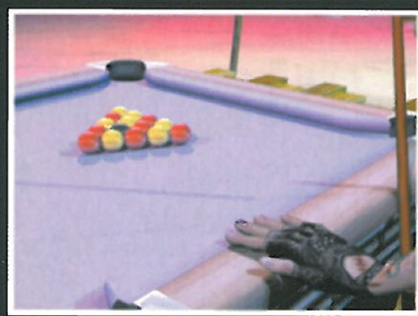
Corre el año 2741. Tras la caída de la Crayven Corporation y la Orden del Nuevo Atardecer, la guerra sideral sigue siendo de lo más cruenta. Y ya nos viene bien, porque eso da pie a un juego como *Ground Control 2*, en el que te toca liderar el imperio Terran en su proceso de recolonización. Prepárate para uno de los mayores espectáculos visuales que se han visto en la estrategia en tiempo real. Muy recomendable, aunque no sea éste tu género favorito.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

POOL PARADISE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Pool\PoolParadise.msi
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Ignition Entertainment
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 128 MB de RAM, 25 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



Es posible que el nombre de Archer MacLean no te diga nada. Y tal vez por eso te sorprendió que un juego en apariencia muy simple como *Pool Paradise* estuviera tan bien puntuado en el número de mayo de GL. Pero aparca prejuicios y reticencias, porque este juego se las trae, y su demo va a dejártelo muy clarito. Para empezar, ¿qué tal una partida de billar de fantasía contra un rival asequible?

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

SHANGAI STREET RACING

INSTALACIÓN: D:\Demos\Shangai.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team6 Game Studios
EDITOR: Team6 Game Studios
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 161 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



No podía faltar un juego de carreras en nuestra selección mensual de demos. Esta vez, le ha tocado el turno a una modesta compañía que ya lleva unos cuentos juegos de este tipo. Verás que no se trata de un título a la altura de un *Need for Speed: Underground*, pero tiene su gracia. Sobre todo, cuando veas las velocidades que en él alcanzan los coches. Acuérdate de frenar con tiempo.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba
Frenar: Flecha abajo
Girar derecha: Flecha dcha.
Girar izquierda: Flecha izda. • **Bocina:** H



UN VECINO INFERNAL 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\NFH 2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Jowood
EDITOR: Jowood
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 128 MB de RAM, 30,6 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0.



Nuestro querido Woody se va de vacaciones, pero ni siquiera así se le quitan las ganas de hacerle la vida imposible a sus congéneres. La demo te mostrará la primera misión, en la que Woody, que comparte barco con su querido vecino, tendrá que empezar a hacer de las suyas. Como aperitivo, nada más sencillo que colocar una pastilla de jabón en el lugar oportuno y propiciar así una cómica caída.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

AÚN HAY MÁS

No queremos que el limitado espacio de nuestro CD sea un obstáculo para que puedas disfrutar de más demos, así que te facilitamos las direcciones de las páginas web en las que puedes encontrar y descargarte unos cuantos entremeses lúdicos de altura.

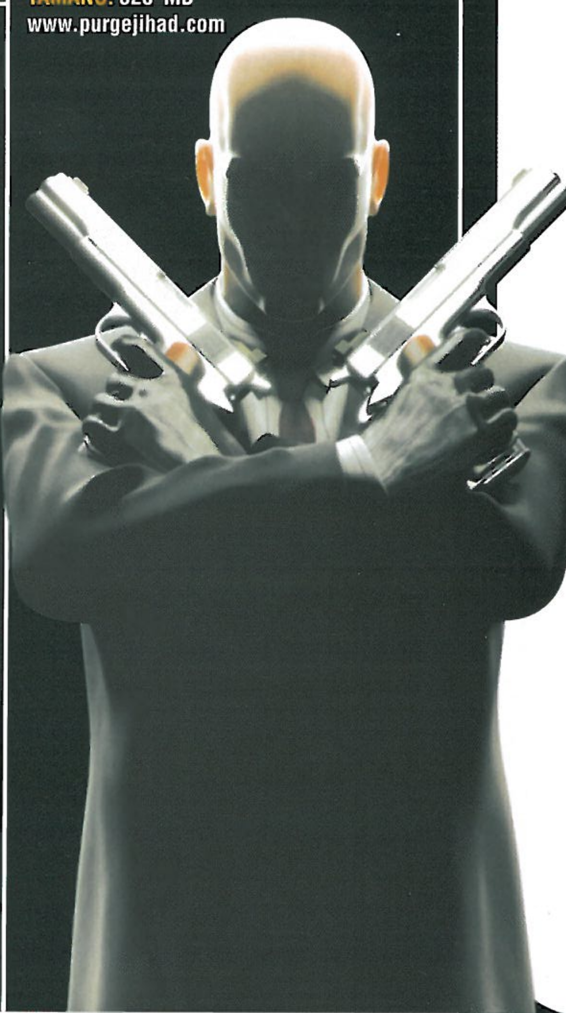
CODENAME: PANZERS
GÉNERO: Estrategia
TAMAÑO: 210 MB
www.cdv.de

GTR
GÉNERO: Carreras
TAMAÑO: 147 MB
http://www.3dgamers.com/games/gtr/#filelist

TRACKMANIA
GÉNERO: Carreras
TAMAÑO: 140 MB
www.trackmaniagame.com

KUMA
GÉNERO: Acción
TAMAÑO: 210 MB
www.kumareality.com

PURGE JIHAD
GÉNERO: Acción/Rol
TAMAÑO: 328 MB
www.purgejihad.com



NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32 ☐ nº33
☐ nº34 ☐ nº35 ☐ ESPECIAL nº5 ☐ nº36 ☐ nº37 ☐ nº38 ☐ nº39 ☐ nº40

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos..Tel.................

Dirección...

Población..............................C.P.........................Provincia.........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS) C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.


BIG
POSTER